REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO III Nº17 - 350 PTAS

Nintendo Acción

¡¡ESPECIAL MANGA!!

Dragon Ball Z
Madara 2
Mystical Ninja
Akira...

LA FIEBRE QUE VIENE DE JAPÓN



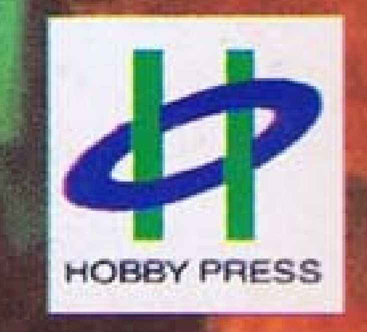
PROJECT REALITY

La revolución de Nintendo, cada día más cerca



Increíbles trucos para
NBA JAM
THE EMPIRE STRIKES BACK
ZELDA GB

¡CONCURSO!
ENVÍANOS TU PROPIO MANGA
¡Hay cientos de premios en juego!



PREVIEW: The Lost Vikings, perdidos en el tiempo

¡QUE ODÍN OS PROTEJA!



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Presidente: María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez - Centurión

Director: Amalio Gómez
Subdirector: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Abad,
José C. Romero (Traducciones)
Diseño y Autoedición:
Elena Jaramillo
Secretaria de Redacción:
Ana Mª Torremocha
Colaboradores:
E. Lozano, D. García,
J. Gallego, A. Fernández, C. Alonso,
Javier Castellote

Directora Comercial: María C. Perera

Coordinación de Producción: Lola Blanco
Director de Administración:
José Angel Jiménez
Departamento de Circulación:
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones:
Cristina del Rio, M.del Mar Calzada

Redacción, Administración
y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4. 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones:
Tel: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A.
Tel: (93) 680 03 60
Imprime: ALTAMIRA
Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-36689-1992





Año III - Nº 17
ABRIL 1994
350 pts.

CARTA DEL DIRECTOR

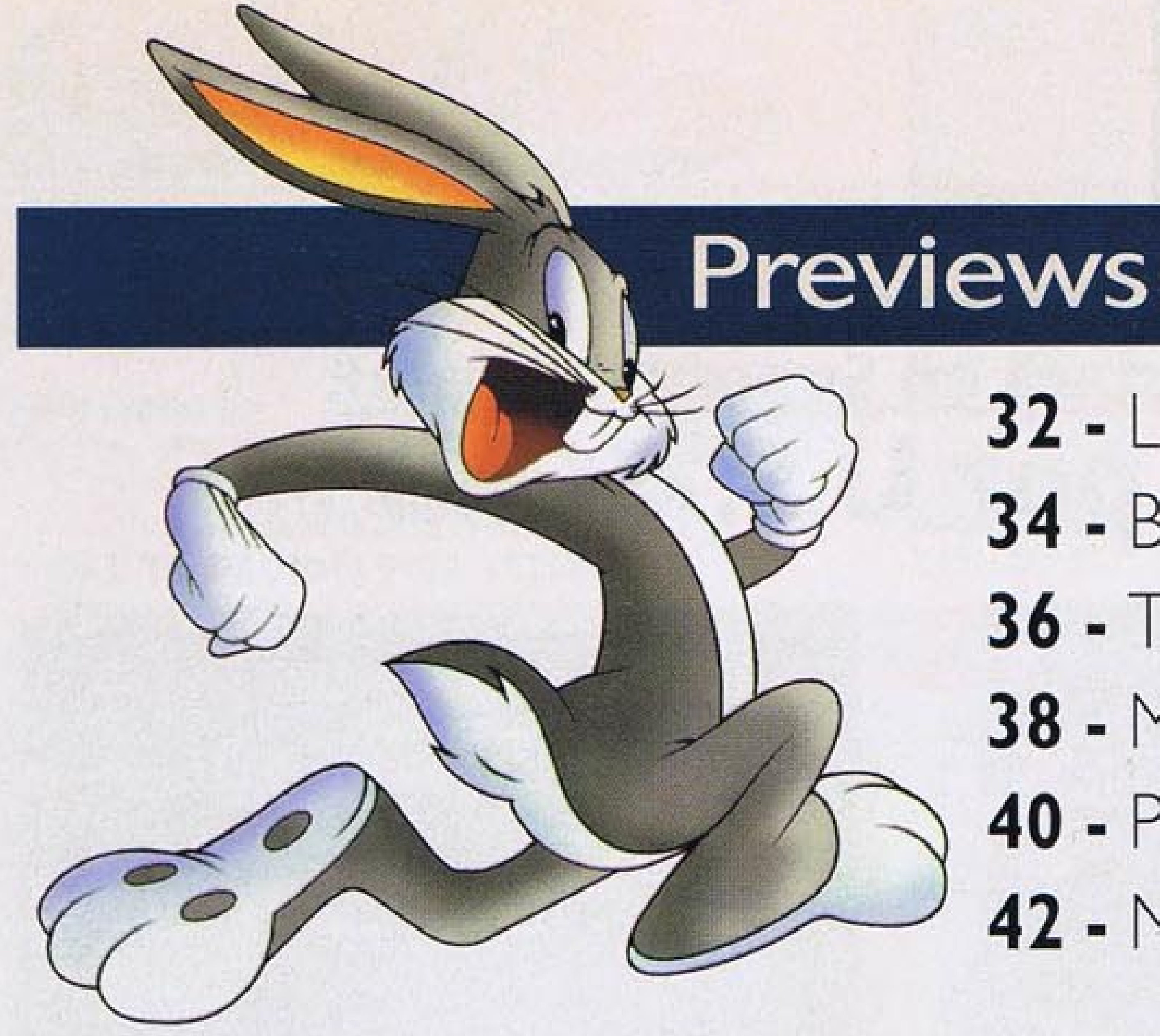
Nintendo Acción ha cambiado. Vosotros aún apenas os habéis dado cuenta porque acabáis de abrir la revista, pero a medida que vayáis pasando las páginas iréis descubriendo que estáis ante una Nintendo Acción completamente nueva. Las razones de este cambio han sido muchas y muy variadas, pero todas se podrían resumir con una sola frase: nos hemos empeñado en hacer la mejor revista de videojuegos del momento.
Para ello no sólo hemos modificado el diseño de todas las secciones, sino que además nos hemos volcado de lleno en sus contenidos, pretendiendo hacer una revista que ofrezca a los miembros de la gran familia Nintendo la mejor información, la más completa y, por supesto, la más entretenida.
Así, poco a poco iréis comprobando que las páginas están plagadas de nuevas ideas, de nuevos reportajes, de nuevos temas... en definitiva, descubriréis que a partir de ahora no sólo váis a tener todos los meses una revista para ver, sino, sobre todo, para leer. Y muy detenidamente. Tanto, que esperamos tengáis que tenerla entre vuestras manos un mes entero, justo el tiempo que tardará en salir el siguiente número de Nintendo Acción.
Este proyecto ha podido convertirse en realidad gracias al esfuerzo de un equipo de diseñadores y redactores que han puesto todas sus ilusiones en hacer una revista de la que pudieran sentirse orgullosos. Sin duda, lo han conseguido. Pero también quiero decir que el mayor artífice de este cambio tiene nombre propio: Juan Carlos García, quien, a partir del mes próximo, pasará por méritos propios a ocuparse de la dirección de la revista, aportando todas las cualidades que durante mucho tiempo ha venido demostrando desde su puesto de subdirector.
Estoy convencido de que todos estos cambios van a resultar muy positivos y a partir de este número -y en los muchos que quedan por venir-, váis a comprobar que estamos decididos a ofreceros una revista mejor, que esperamos os ayude a disfrutar a tope de todo lo que Nintendo nos ofrece mes a mes.
El reto está servido. Ante vosotros... ¡la nueva Nintendo Acción!

Amalio Gómez

Nuestra Portada

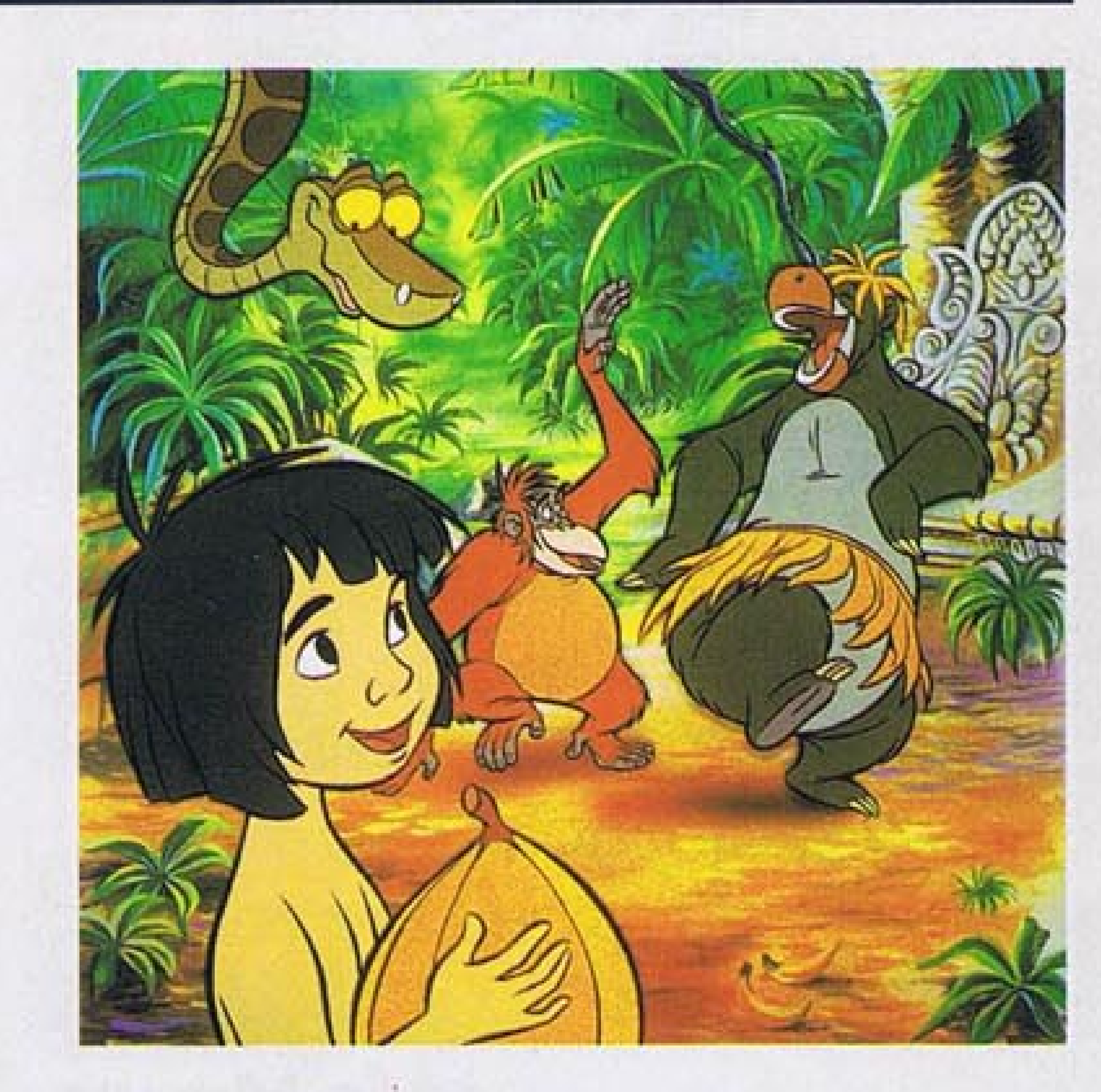


Nuestra portada no es sólo The Lost Vikings, a pesar de que se trata, sin duda, de uno de los lanzamientos de Nintendo más interesantes de los próximos meses. Porque este mes nuestra portada demuestra que a Nintendo Acción "le sobra" contenido. Empezando por el sensacional reportaje que hemos preparado relacionado con el mundo de los Manga, y acabando con los increíbles trucos que os ofrecemos sobre los juegos de más de moda. ¡Qué! ¿estáis ya impacientes?



Previews

Super Stars





En Clave Nintendo

Secciones Habituales

30 IDEAS NINTENDO

1- Lee esta revista.
2- ¿Tienes ya NBA Jam?
3- A por Nigel Mansell de Super Nintendo.
4- "Pilla" un billete para el C.E.S. de Chicago.
5- ¿Todavía echan Ranma por la tele?
6- Compra el último Dragon Ball Z que quede en la tienda.
7- ¿Te has fijado si a tu Game Boy le faltan pilas?
8- Juega a Virtual Soccer, es el mundial !ya!
9- Sigue leyendo la revista.
10- En marcha el ECTS
11- Sigue el ECTS
12- Termina el ECTS
13- ¿Te ha convencido la review de Final Fight 2?
14- Compra un ejemplar del Libro de la Selva.
15- Y luego juega con él en tu Game Boy o N.E.S.
16- Suponemos que ya podrás encontrar Battletank 2.
17- Cómprate el cartucho pinball de Kirby.
18- ¿Estás ahorrando para lo del Super Game Boy?
19- Prepara tu habitación para la avalancha futbolera que nos llega.
20- Ya sabes que el mes que viene sale SML 3, Super Mario Land 3 o Wario Land.
21- Si no está ya en la tienda, pregunta por Equinox.
22- ¿Cómo llevas tu manga-concurso?
23- Ahora pregunta por Skyblazer.
24- Y si están, ambos, cómpralos.
25- ¿Todavía no has terminado de leer la revista? Bueno, pues compra de todas maneras Hobby Consolas. Ese día.
26- ¿He oído Dragon Ball Z II? ¿No? Muy, muy pronto.
27- Reza a todos los santos para que nos lleguen cuanto antes todos los cartuchos Role y Manga del mundo.
28- Se acerca el Mortal Day segunda parte. ¿Qué novedades nos traerá?
29- A punto de salir el próximo Nintendo Acción.
30- El mes que viene estamos otra vez en los quioscos, no faltes a la cita.





Se celebrará entre los días 10 y 12 de abril

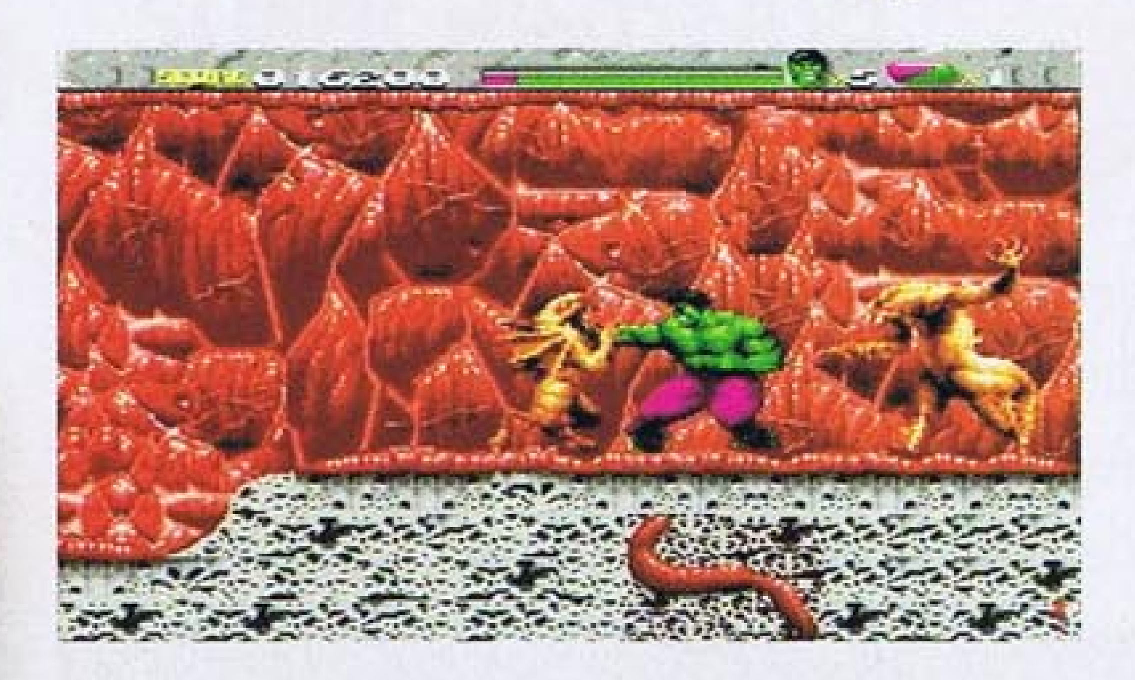
El E.C.T.S. está a la vuelta de la esquina

Londrés ha sido de nuevo el escenario elegido para que los mayores **fabricantes y distribuidores de videojuegos del mundo** den rienda suelta a su imaginación y tendencia al marketing. Con permiso de los sagaces periodistas, que todo lo cubren, **entre los días 10 y 12 de abril** está previsto que esas tierras británicas alberguen el **European Computer Trade Show**, una feria ya tradicional en este mundillo que, en esta ocasión, contará con invitados de lujo. A saber: **Electro Brain, Nintendo UK, Silicon Graphics, Sunsoft o Virgin** -entre otros muchos-.

La **edición primaveral** de este año promete ser **bastante potente**. Además de las presentaciones de **Kick Off 3, en Super Nintendo, y FIFA Soccer**, también en 16 bits, está previsto que **Nintendo enseñe algo del Stunt Race FX** y quizá de su consabido Project Reality (aunque no son más que especulaciones). En todo caso no os preocupéis, que ya que no podéis ir vosotros (por aquello de que es para profesionales) un **equipo de esta revista estará allí** para contaros todo lo que suceda. Hasta entonces, que se diviertan.

¡La Masa estará en Super Nintendo!

Hulk, por U.S. GOLD





Además del **licenciado World Cup USA 94** (que DROSOFT lanzará a finales del mes de mayo/principios de junio), la compañía británica U.S. Gold está trabajando en un interesante proyecto para Super Nintendo que llevará el nombre de Hulk, el **súper héroe al que todos conoceréis como La Masa**.

Por el momento, tan sólo unas cuantas imágenes de esta proeza de los cómics han llegado a nuestra redacción, pero por la **calidad** y contundencia de sus colores, gráficos y decorados, la verdad es que la cosa tiene buena pinta.

Y respecto al "contenido", pues deciros que será un arcade -vamos a decir plataformero- y que muy pronto, **quizá en Junio, sabremos** de qué va exactamente (**DROSOFT está en negociaciones** con la compañía británica para lanzarlo más o menos en ese tiempo). Ahora, conformaos con un argumento que **enfrentará a nuestro gigante verde con el temible The Leader** y sus planes para dominar el mundo. Seremos la masa o el doctor Banner con arreglo a los impactos que retenga nuestro cuerpo. ¿Paciencia? Ninguna.

Más Manga, es la Guerra

Esto se llama Bastard!





Un **nuevo y violento manga** está a punto de aterrizar en Super Nintendo. Se llama Bastard! y es una **estratosférica producción de Cobra Team** extraída de los textos y dibujos de **Kazushi Hagiwara**.

Aún no dominamos del todo su argumento pero, por lo que sabemos, este **temible comic versa sobre las andanzas de una especie de Conan japonés**, muy ducho en el manejo de la espada, brujería y demás artes malignas. El juego, como suele pasar en estos casos, se ha quedado en **espeluznante arcade de lucha con interesantes innovaciones** rítmicas entre sus chips. A destacar, por ejemplo el **uso total del modo 7**, el espigado diseño de sus personajes y la atrevida perspectiva que utilizan a la hora de luchar. Echad un ojo a las pantallas y saldréis de dudas.

Es muy **posible que el juego sea distribuido por Bandai**, pero aún no sabemos cuándo. Se hablaba de épocas otoñales, pero no vamos a dar nada por seguro. De momento que sepáis que el proyecto Bastard! (un manga que aún no leemos por aquí) está en marcha.

ESTE NO SE ENTERA

El forma parte de una minoría muy aburrida. Todavía no tiene su GAMEBOY. Aún no se ha enterado de que por sólo 8.490 ptas.* puede tener en sus manos la máxima acción, la máxima diversión y la máxima jugabilidad. ¿Tú también eres como él?



*** PVP recomendado. IVA incluido.**



Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

CID FCA!

Presentamos "SpeedPad" y "LogiPad"

Más control para tu consola

DROSOFT acaba de poner a la venta dos exigentes **periféricos para Super Nintendo**, que a buen seguro te ayudarán a jugar mucho mejor. Se trata de **SpeedPad y LogiPad**, dos mandos de última generación fabricados por **Logic 3** -una de las empresas punteras en este

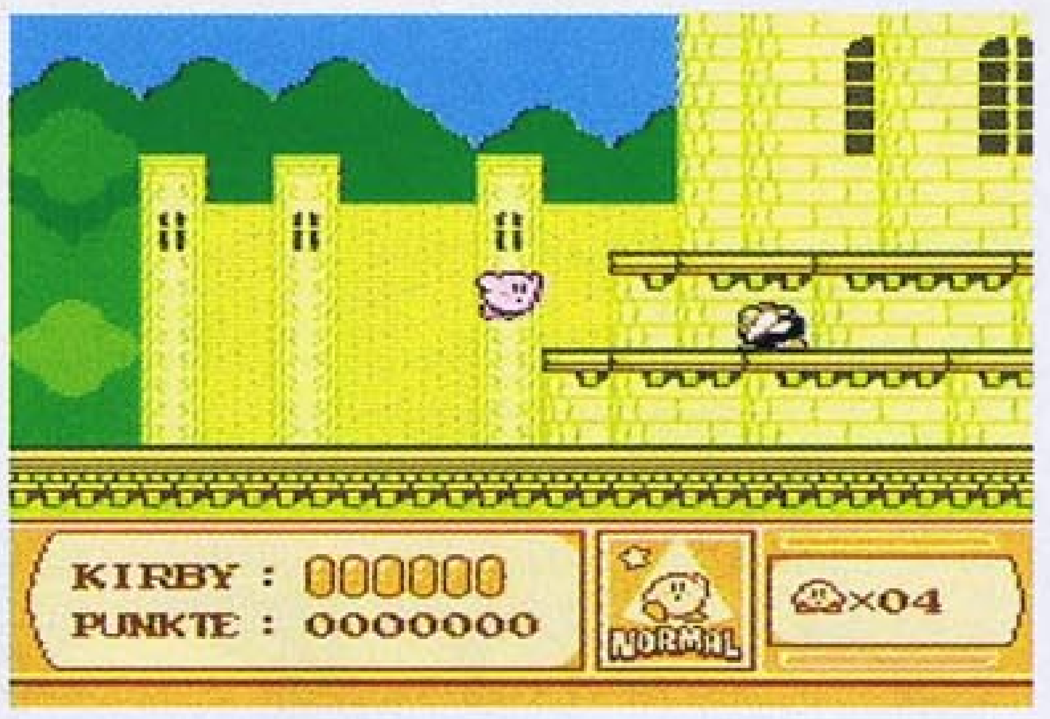


campo-, cuyas características pasamos a contaros. **SpeedPad es un sencillo mando** que cuenta entre sus "virtudes"con **seis botones de juego con opción de disparo automático,** y un precio más que asequible: **2.990 pts**. Además, para los que no os hayáis acostumbrado al típico pad que lleva los botones L y R en la parte de arriba, encontraréis que SpeedPad muestra esos botones en la consola central del pad.

Por su parte, **LogiPad** cuenta con un diseño precioso, un **cursor controlado por microswitches (como los joysticks de antes)**, fuego automático seleccionable para cada botón, también seis botones de disparo y, lo que es más llamativo, un **cable de casi 2 metros, para llegar a todas partes**. El precio de esta maravilla es **4.690 pts.**

¡Ahora sí que estamos de enhorabuena!

Se preparan fuertes lanzamientos para la N.E.S.



Kirby´s Adventure



Megaman 4

¿Que la NES está en peligro? No, no lo creemos. Mientras siga habiendo gente inteligente que programa juegos en 8 bits para que luego nuestras distribuidoras los pongan a la venta, habrá NES. Y estamos seguros de que que eso va a seguir sucediendo. ¿Queréis una prueba? Bien, **están a punto de saltar a la calle tres cracks 8 bits** que llegan de la mano de **Spaco y Arcadia**. Los tres son igual de impresionantes así que, por aquello de empezar con alguno, os adelantaremos que **Jungle Book en versión 8 bits** saldrá al mismo tiempo que su hermano portátil, o sea ya. Se trata de una producción **Virgin que nos invitará a ayudar a Mowgli** en su viaje hacia la aldea humana.

Megaman 4 y **Kirby´s Adventure** son las otras dos proezas de las que os hablábamos. Spaco es quién se encargará de su distribución y la verdad es que sobran las presentaciones. El uno es el **regreso del héroe** más esperado por los nintederos. Y el otro será la consagración de otro de los favoritos de la gente N: el **comilón Kirby** y sus divertidas aventuras.Todos, los tres, están ya a la venta.

SPACO sigue en la brecha

The Flintstones será su próximo golpe





Bajo el subtítulo de **"The Treasure of Sierra Madrock"**, los famosos **Picapiedra** han decidido darse una vuelta por los territorios de 16 bits de la mano de **Taito**. Pedro y Pablo, los personajes que tan buenos ratos os han hecho pasar en las historias de **Hanna Barbera**, protagonizarán un cartucho organizado en **cinco fases**, con **multitud de pruebas**, carreras en troncomóvil y un objetivo total: presidir el club de los Búfalos Mojados.

The Flintstones (12 megas del ala) llegará **en mayo** a vuestras pantallas. Será otra de las grandes apuestas de **Spaco** dentro de la nueva línea de productos 16 bits que ahora lleva.

NO LE **SI LE**

Cuando veas una cara "SI LE", puedes estar seguro de que ya ha jugado con la última y más fantástica aventura de Kirby: **Kirby's Pinball Land.** Nuestro regordete personaje ha dejado a un lado su descomunal apetito para convertirse en la bola más simpática y divertida de Pinball.

Hazte con él y... ¡pasa la bola!





Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID



¡Estalló la bomba Nintendo!

Super Game Boy o la Game Boy en color

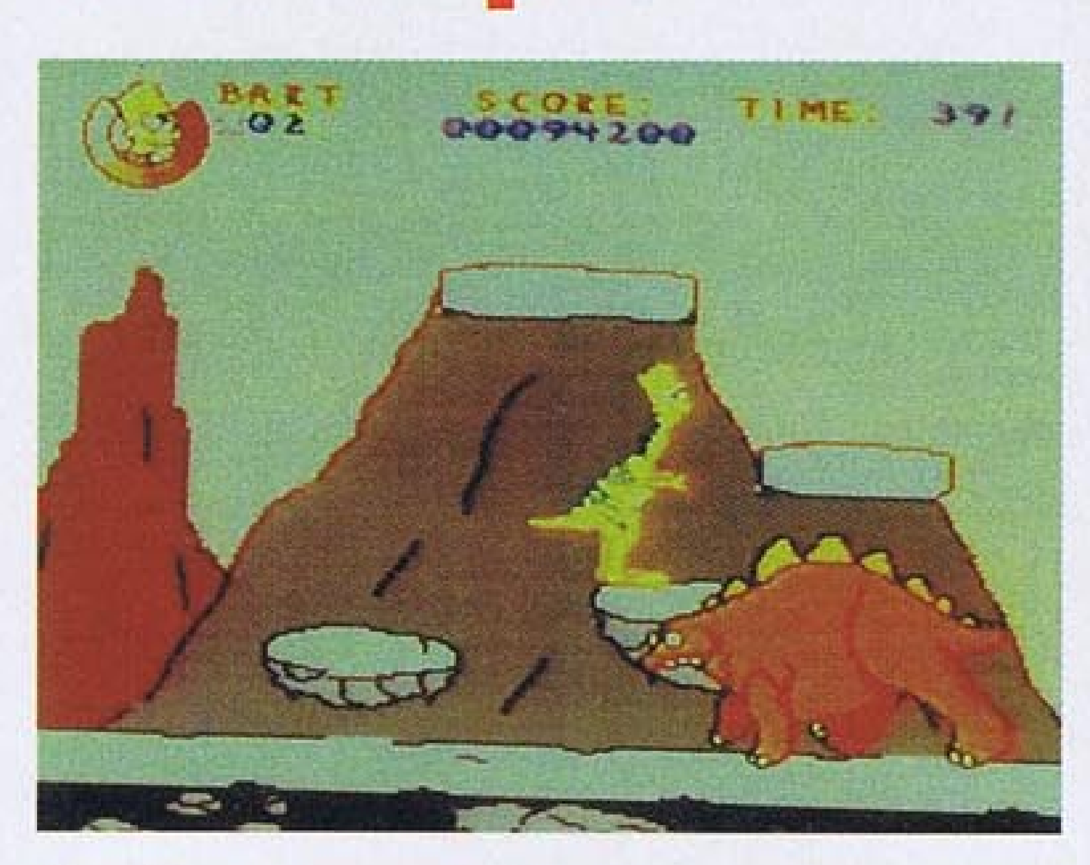
Lo que millones de usuarios Game Boy estaban esperando, por fín esta a punto de producirse. Nintendo ha anunciado que está dando los últimos retoques a un singular aparatejo denominado **Super Game Boy**, una especie de maravilla de la técnica cuyo **objetivo pasa por colorear los juegos portátiles, a través de una Super Nintendo**. ¿Extrañados? Ahora os sacamos del entuerto. Super Game Boy es un **cartucho para Super 16 bits** que contiene en su interior un **adaptador** para cartuchos Game Boy. Bastará con introducir uno de los más de **350 juegos disponibles** para la portátil en ese adaptador, y la última tecnología se encargará de transformarlo en un precioso, coloreado y sonorizado con calidad digital juego de Game Boy.

Pero para demostrar sus verdaderas posibilidades, **Super Game Boy necesitará trabajar con cartuchos diseñados** específicamente para ella. Es decir, con juegos que todos podamos conectar en nuestra Game Boy pero que, además, una vez colocados en el aparatejo nos muestren hasta **¡¡256 colores simultáneos en pantalla!!** Donkey Kong será el primero de ellos. Y no olvidéis que también podréis jugar con Mario, Kirby, Megaman.. si bien sólo con **tonos de hasta cuatro colores, elegidos, eso sí, por el jugador**.

¡Este chaval quiere volvernos locos!

Pronto, Virtual Bart e Itchy & Scratchy para la Super


Itchy & Scratchy

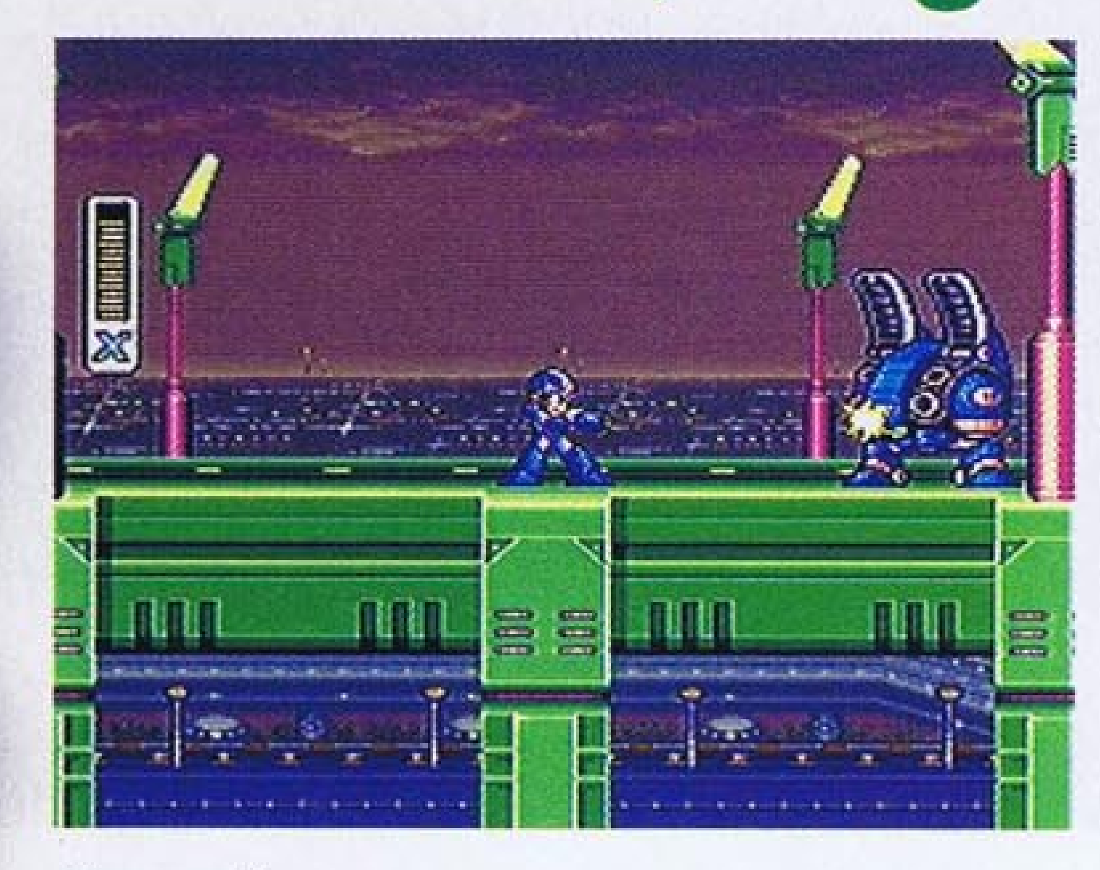


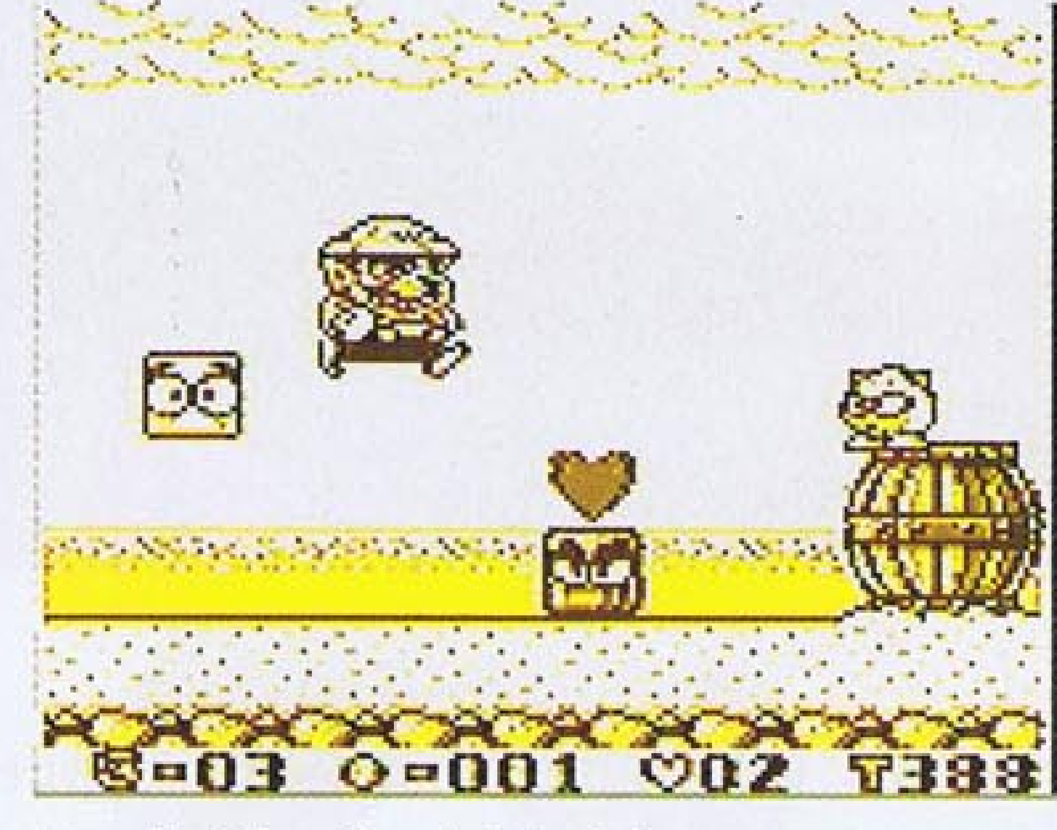
Virtual Bart

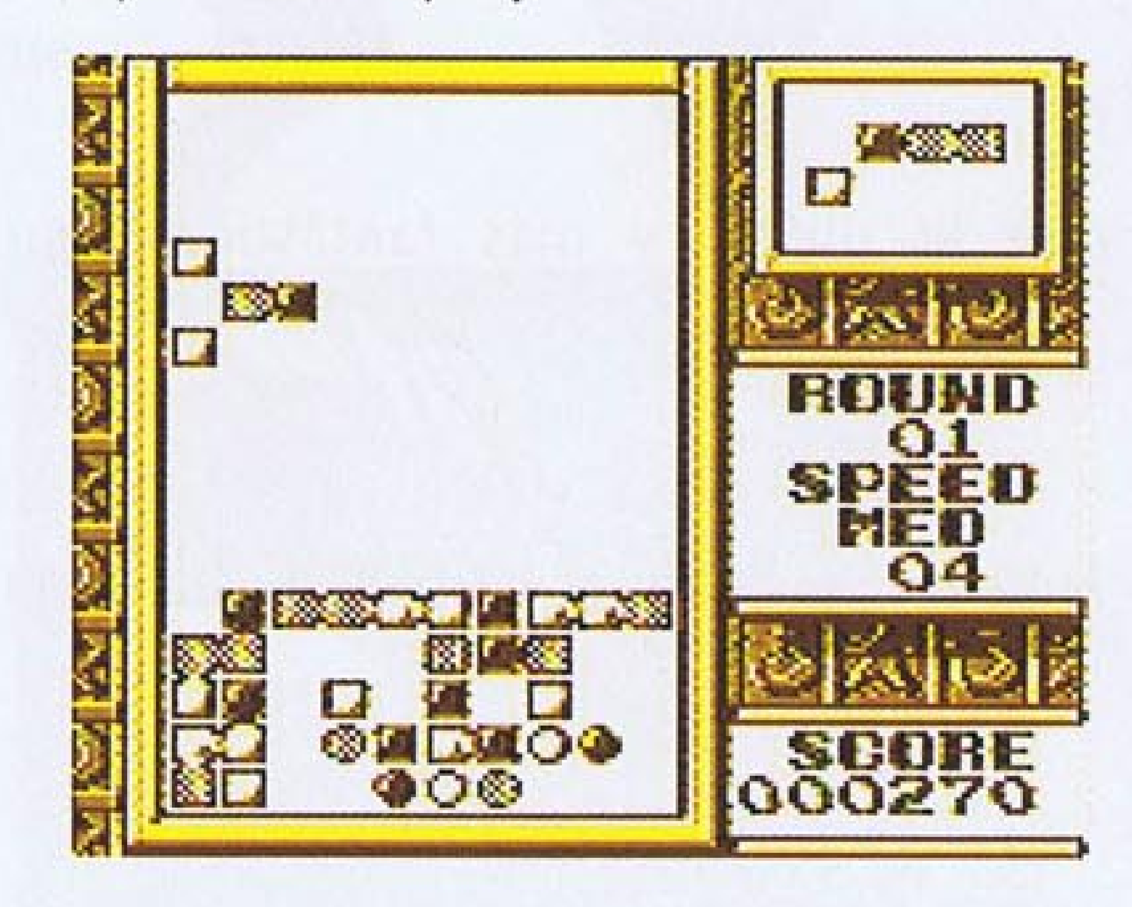
Acclaim no piensa abandonar la línea **Simpson** que tan buenos resultados le ha dado. Por eso está preparando **dos nuevos títulos** con el sello de Bart bajo el brazo. Se llaman Virtual Bart e Itchy & Scratchy, se calcula que estén en la calle para después del verano (los distribuirá Buena Vista) y serán de lo más original del mundo. **Virtual Bart** parece un trepidante arcade multifase. El colega volverá a meterse en otra de sus historias, esta vez en pleno perído jurasico. **Itchy & Scratchy, por su parte,** estará protagonizado por los incasables gato y ratón favoritos de Bart. Será una locura de cartucho, con cosas súper graciosas y muy divertidas.

Nintendo España prepara un verano arrasador

Mario 3, Megaman X, Tetris 2...


Megaman X


Super Mario Land 3 y abajo Tetris 2



Tres de los más esperados títulos del catálogo de Nintendo España tienen **junio como fecha de lanzamiento**: **Wario Land** y **Tetris 2** en Game Boy**, y Megaman X en 16 bits**.

Wario Land -**Super Mario Land 3-**, recuperará la salsa de los cartuchos de la exitosa serie. En este caso nos haremos cargo de un **Wario gigante** que ¿hará de bueno por una vez?

Tetris 2 será la continuación de la gran pasada rusa. Y aunque traerá jugosas novedades, utilizará ese esquema de **puzzle rompedor** que tantas noches nos ha mantenido en vela.

Y **Megaman X** estrenará al héroe azulado en los 16 bits a través de un increíble arcade de plataformas con inusitados gráficos y toda la diversión que atesora este personaje.

SON, CLIK, PLAS, CHUF, ÑACK, CLOK, RASS, CRUNCH, PLAFF, ÑAM, PUM, POING, NIC, ...

NO TE HAGAS LIOS, EL ULTIMO HEROE DE SUPER NINTENDO SE LLAMA



El Correo de

BIG N

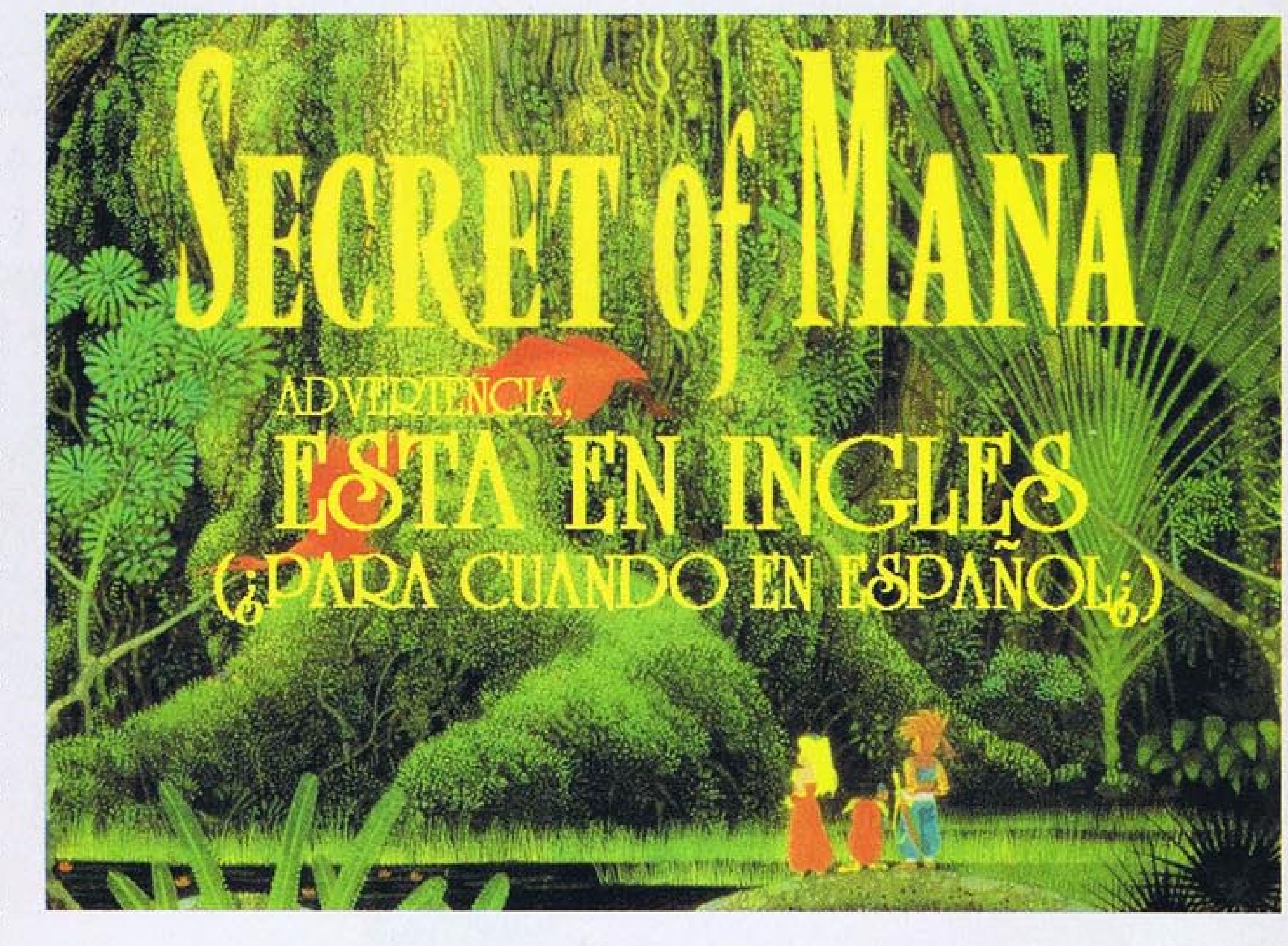
¿Qué tal, colegas de la N? Me llamo y llaman Big N. Y no preguntéis porqué. Os podría decir que si soy de Ningún sitio, que si me molan las consolas Nintendo o que si Nadie me tiene demasiado aprecio. ¡Vaya usted a saber! Lo importante es que voy a formar parte de la plantilla de esta revista y que, claro, espero un montón de cartas con dudas, quejas, ruegos y preguntas. ¿Seréis capaces? Yo os reto.

LA SÚPER CARTA

NI INGLES, NI DINERO, NI NADA...

Hace poco que me compré una Super Nintendo, en Navidad para ser exactos. Me decanté por esta consola porque era la que más juegos de Rol y aventuras me podía ofrecer. Mis amigos me estaban dando la lata con la Megadrive, pero no, preferí una consola con ciertas garantías de "marcha aventurera", y no tanto arcade sin sentido.

El primer cartucho que me recomendaron fue la Leyenda de Zelda, así que me fui al Corte Inglés y lo compré. Primera sorpresa. Mi inglés no es muy allá y enseguida me dí cuenta de que para avanzar un poquito necesitaba lo del idioma. Me agencié un diccionario, (y no quiero risas). Jugué durante el tiempo que me duró el asunto (poco, porque me hice con la guía de Nintendo Acción) y cuando ví que la cosa estaba fácil, me decidí por otro juego. Y aprendí un poquito más de inglés.



Me hablaron de un tal The Secret of Mana, me dijeron que era la bomba, que estaba muy bien y que lo habían hecho unos programadores que se llaman Square Soft (ni flores). Pregunté en todas las tiendas por él y casi todos me decían lo mismo: Ese cartucho no ha salido en versión PAL y no tenemos ni idea de cuándo llegará. Segunda sorpresa. ¡¿Dónde estaban los juegos de aventuras?! Indagué. El cartucho del que te hablo había llegado a España de importación, pero valía una "pasta" y además necesitaba, según me contaron un adaptador. Tercera y llamativa sorpresa. ¿Qué narices es un adaptador?, ¿para qué sirve?, ¿en qué juegos es necesario? Indignado, lo dejé pasar. Eran demasiadas sorpresas para mi humilde cabecita. Y para mi más humilde bolsillo. Los cartuchos están carísimos y mucho más si preguntas por ellos en tiendas que manejan material importado. Me pareció tan insultante que me hice con un ejemplar de Bubsy, que además estaba de oferta. Y aunque sacrifiqué mi vena aventurera, al menos me divertí un buen rato y no necesité el inglés para nada.

No espero respuesta, tan sólo quería quejarme. De que no haya tantos cartuchos de aventuras como pensaba, de los precios, de que todos esté en inglés. Espero que me comprendas y que perdones mi ignorancia. Por cierto, he oído que Young Merlin está muy bien, y que va por iconos, y que está en Pal, ¿verdad?

Luis Iriarte. 20 años. Bilbao.

EL QUE NO LLORA...

Hola, ¿cómo te va? Tengo un par de mordaces preguntas que hacerte. Verás, uno se queda asombrado de la maravilla de juegos que salen para Super Nintendo y Game Boy. ¿Por qué?, ¿es que alguien que tenga una simple NES ha de comprarse obligatoriamente una Super Nintendo para disfrutar de juegos como NBA JAM o la saga de STREET FIGHTER? Además, ¿qué criterios siguen las compañías como Capcom, Acclaim, Sunsoft, para sacar grandes juegos en Super NES y portátil y no sacarlo en NES? ¿Me responderás, please?

Iñigo Zabaleta. No sé los años. Guipuzcoa.

BIG N.- Esto me suena a los tiempos del Spectrum, cuando mi joystick ardía de envidia por jugar a floppys de 16 bits (no megas, bits) y mi sufrido bolsillo no asimilaba la sensación. Es lógico que los tiempos cambien, muchacho, y mucho más lógico que las máquinas más potentes se lleven la palma al final. Lo contrario sería ridículo y poco menos que inocente.

En todo caso me parece bien que te quejes. Ultimamente no es que no haya nada interesante en NES, es que no hay nada. Bueno, rectifico, está a punto de salir Megaman IV a 8 bits y una cosilla de Kirby, y está en la calle la versión correspondiente de Jungle Book. Supongo que por el momento te valdrán.

Ah! y un consejo. En lugar de pedirme explicaciones sobre los criterios que siguen las grandes compañías para no sacar juegos de NES, deberías acercarte a una tienda y comprar cartuchos, que están muy baratos y los hay muy buenos. Y de todas formas... vete pensando en comprarte una Super. ¡Tarde o temprano acabarás haciédolo!

LA PREGUNTA DEL MES

Seguro que somos muchos los columbicultores que lo estamos esperando. ¿Cuándo demonios sacarán un juego de palomas deportivas?

P.D.: Lo de las palomas deportivas va en serio. A ver si ustedes, que tienen mucho enchufe por ahí, lo pueden conseguir. Con todas las chorradas que sacan las compañías, podrían aprovechar el tiempo e intentar este proyecto.



- El otro día compré 1.000 palomas.
-¿Mensajeras?
- ¡No, no t'ensajero nada!

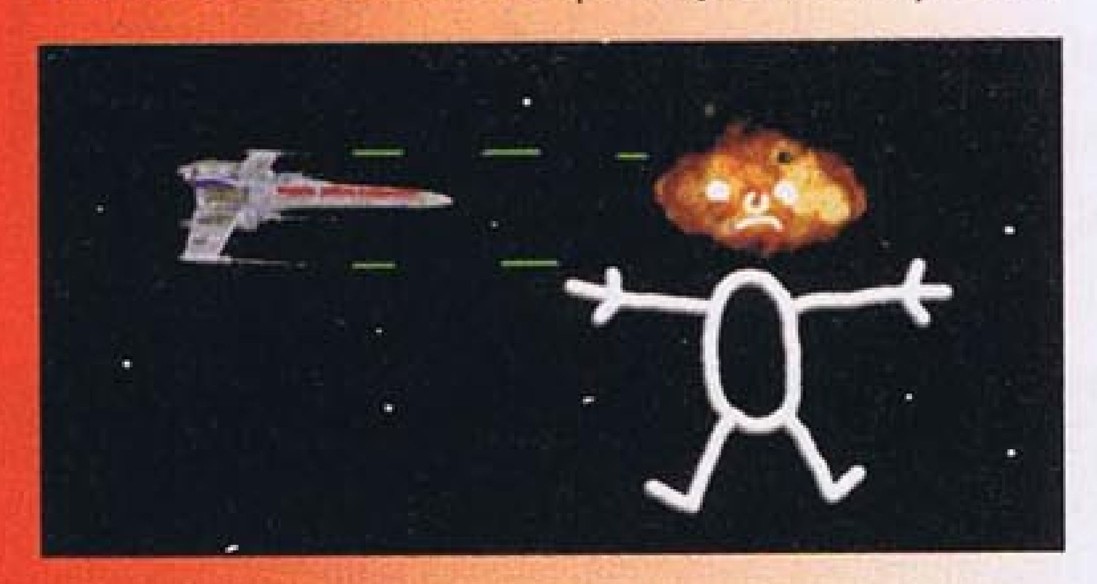
Un palomero de la F.E.C. de Sevilla

Big N.- ¿Alguien se atreve a contestar?

El Correo de BIG N

ANCLADO EN EL MATAMARCIANOS

Hola, aunque me gustan bastante los juegos de naves espaciales e invasores extraterrestres, no conozco nada sobre este tipo de juegos para mi Super Nintendo. Esto es un verdadero problema a la hora de comprar. ¿Qué me podéis



decir de estos títulos: Darius Twin, Earth Defense Force, Hyperzone, Super Aleste?

Manuel de la Puente. Sevilla.

BIG N.- Estás algo desafasadete: ¿Acaso no lees Nintendo Acción? Pero bueno, quédate con Darius Twin y Super Aleste y vete echándoles el ojo a los Axelay, Pop'n Twin Bee, Parodius y el último crack mata-mata de Super Nintendo: R-Type 3.

LOS DIEZ JUEGOS MÁS BUSCADOS

1- **Super Mario V**
Project Reality o S. Nintendo
2- **Stunt Race FX**
Super Nintendo
3- **F-Zero 2**
¿Project Reality?
4- **Super Castlevania V**
Super Nintendo
5- **Clayfighter 2**
Super Nintendo
6- **Starwing 2**
Super Nintendo
7- **Super Street Fighter II**
Super Nintendo
8- **Jurassic Park 2**
Super Nintendo
9- **FIFA Soccer**
Super Nintendo
10- **Mortal Kombat 2**
Super Nintendo

HABLEMOS DEL FUTURO...

Hola nintenderos. Tengo una Super y muchas, pero muchas dudas sobre el futuro de la gran N. Ahí van. Para empezar me gustaría saber si saldrá algún día un CD Rom para la Super. Para continuar, a ver si sabes esta: ¿Cuál sera el precio y el aspecto del Project Reality?. Y para terminar, ¿tendrá buenos gráficos y jugabilidad?, ¿tendrá juegos como Monkey Island o Indiana Jones?

Simplemente Damián. Madrid.

Big N.- Bueno, bueno, bueno, me alegra que la gente se interese por el futuro de Nintendo, eso significa que la cosa va bien y que la people no pierde las esperanzas. A ver si con estos datos te alegro un poco más la vida. Lo del CD Rom... está por ver. De momento es seguro que el PR va a funcionar con cartuchos de megamemoria. Sin embargo, Nintendo ha previsto la posibilidad de colocar un CD como accesorio de lujo. Pero no un CD como lo "conocemos" ahora, sino muchos más rápido y eficaz.

Respecto al precio, la verdad es que hasta ahora todo son especulaciones. Pero el caso es que la cifra de 250$ es lo que Nintendo se ha fijado como meta. Si esto se cumple, por poco más de 30.000 pts vas a tener acceso a la máquina más potente del Universo. Una máquina cuyo aspecto desconoce todo el mundo, porque Nintendo no ha pasado bocetos, ni información, ni diseños, ni nada de nada. Será bonita en todo caso, pero algo más de información no le molestaría a nadie.

¿Que si tendrá buenos gráficos y jugabilidad? ¡Pero con quién crees que estás hablando! Será la mejor máquina, la que incluya mejores gráficos, mayor jugabilidad, más memoria por cartucho, más rapidez de ideas, más eficaz y todo al mejor precio. Será como tener en casa una autétnica recreativa en la que Nintendo y Silicon Graphics están invirtiendo un montón de tiempo y dinero.

¡LO MÁS FUERTE DEL MES!



Supongo que esta es la enésima protesta que recibes sobre el tema Mortal Kombat en Super Nintendo, pero me da igual. Yo tengo el cartucho y me parece muy bueno, mejor, mucho mejor que el de Sega. Pero que te conste que sigo echando de menos lo de la sangre. Y no me importa si suena fuerte o no, si alguien se va "mosquear" o no y si van a requisar el cartucho o no. Tengo amigos que se han deshecho del cartucho porque no les iba el famoso truco, porque querían hacer fatalities. No creo que llegue hasta ese extremo, pero es evidente que la situación no me gusta un pelo. ¿Acaso piensa Nintendo que no estamos preparados para ver sangre en un juego cuando estamos hartos de verla en la tele, en películas, en... quién sabe dónde? ¿O es culpa de Acclaim?

Ahora que dicen que la segunda parte está en camino, me gustaría saber si va a tener modo sangriento o no. No quiero ni pensarlo, pero empiezo a imaginar que no, que no lo va a tener. En mi opinión sería un fracaso, porque mucha gente está escarmentada con este tema y no creo que vuelva a "picar" más. Que se lo piensen los chicos de Acclaim, que les va mucho en juego.

Roberto Gutiérrez. 22 años. Madrid



el project reality, cada día más real

completo informe sobre las últimas noticias llegadas a nuestra redacción.

Nintendo ha destapado el tarro de las esencias y nos ha puesto por fin al corriente de lo que se cuece en el **Proyecto Realidad**. Mediante un informe Made in Nintendo America (que hábiles son estos chicos, siempre al quite), la compañía nipona ha desvelado que el **formato elegido para su proyecto de 64 bits será el cartucho**. Pero no, no el cartucho a secas, sino un revolucionario sistema de almacenamiento al que han dado en llamar **cartuchos de mega-memoria.** ¿Que qué es eso? Bien, enseguida lo veremos.

Nintendo, en su línea de revolución

Peter Main, vicepresidente de marketing de Nintendo of America dejó claro en ese detallado informe que "el cartucho es el único **formato de resultados comprobados**". Y no le faltaba razón. Con la actual tecnología que manejan los CD Rom domésticos, es lógico pensar que ni la velocidad de acceso ni la capacidad de almacenamiento pueden hacer sombra a un poderoso cartucho como el que se pretende llevar a cabo. Nintendo no quiere limitaciones (los **compactos llegan a ser lentos**, ineficaces y de alto precio) y en ese esfuerzo de **actualidad**, modernidad y practicidad está trabajando duramente junto a la gran **Silicion Graphics**. El resultado, lo que todos esperábais: **Un cartucho de mega-memoria que podrá almacenar una capacidad mínima de 100 megabits de memoria** (de cinco a 25 veces la capacidad de los juegos actuales más potentes), todo un lujo para los programadores.

• El Proyecto Realidad tendrá toda la fuerza y el poder de Nintendo, el #1 en videojuegos, tras de sí. Además de la tecnología punta de Silicon Graphics.

Y ahora, claro, viene la pregunta: Sí, muy potente pero ¿y la velocidad? Bueno, en Nintendo saben que la **velocidad es un factor determinante** para conseguir una buena jugabilidad. Si no es rápido, no atrae. Pero si queréis respuestas, escuchad ésta: "la elección que hemos hecho no ponía en juego cartucho y CD, sino silicio y lectura óptica. La innovadora tecnología de silicio que se aplicará a los nuevos cartuchos de Nintendo es la más rápida de la actualidad." A la frase le siguieron un par de datos de indudable valía. A saber. El cartucho de mega-memoria tendrá una **velocidad de acceso a la información 2.000.000 de veces más rápida** que los actuales CD Rom. El proyecto Realidad funcionará a 30 millones de kilobytes por segundo.

• El nuevo cartucho de mega memoria alcanzará una cantidad mínima de 100 megas por juego y tendrá una velocidad de acceso de 30 millones de kilobytes por segundo.

¿Quién va a dar mucho más por mucho menos?

No nos extraña entonces que ambas compañías estén entusiasmadas con el proyecto. Ni que el mismo vicepresidente de Silicon Graphics Inc., Wei Yen, haya afirmado que su máquina "combinará la tecnología punta de los microprocesadores MISP RISC con los últimos avances gráficos y multimedida del sector, lo que supondrá un avance espectacular para el usuario."

Toda esta tecnología saldrá al mercado a un precio inferior de 250$ (unas 35.000 pts), mientras que los mega cartuchos mantendrán, ojo al dato, los **mismos precios que los cartuchos** que podéis adquirir todos los días para la Super. ¿Es o no fantástico?, ¿es o no una pasada? Pues que sepáis que las **primeras unidades** de PR en recreativa estarán en la calle a **finales de 1994**. Y se espera **la consola para 1995.**

Algunos detalles técnicos y curiosidades

• **CPU** (unidad central de proceso): 64 bits R4200 MISP a 100 Mhz, con un procesador RISC a 100 MIPS (millones de instrucciones por segundo).
• **3D Graphics**: 100 MFLOPS (Operaciones de coma flotante, tratamiento de polígonos. Como si fuera un coprocesador matemático). En definitiva, puede mover 100.000 polígonos por segundo.
• **Resolución**: Alta Resolución compatible con High Definition TeleVision.
• **Colores**: Una paleta de 16.7 millones.
• **Sonido**: Calidad CD, 32 canales.
• **Capaz de realizar mapas y texturas tridimensionales** en tiempo real sin entrelazar campos de imagen. **Bastante más rápido que un PC Pentium** (lo más veloz en este campo).
• El Proyecto Realidad contará en el futuro con un **accesorio de lujo: el CD Rom**. Nintendo, según palabras de Peter Main, seguirá evaluando la tecnología CD al mismo tiempo que **otros soportes** para su aplicación en esta máquina. En principio, Project Reality podrá utilizarse con un CD, pero ¿con qué mas?
• **El software**: Mucho se ha especulado con los títulos que marcarán la andadura de este sugerente proyecto. Nosotros vamos a apostar por la firme creencia de que será el genial Mario quien inicie la serie. **Mario V** estará en el PR para dar unas cuantas lecciones de cómo se hacen las cosas.

Lo que hay es lo que ves. *Las fotos que acompañan a este texto son las únicas pruebas de que Project Reality existe (junto a un vídeo que nos ha dejado Nintendo, en el que también aparecen otras imágenes muy parecidas a éstas), de que hay mucha gente trabajando en él y de que, además, todos saben guardar perfectamente los secretos. Pantallas renderizadas con Marios, Luigis y Yoshis en movimiento es lo único que Nintendo deja ver. Ni juegos, ni aspecto de la máquina, ni nada de nada más. Misterio.*

Así lo ve Nintendo Acción

Nintendo se ha decidido finalmente, y tras un sinfín de rumores, por **el soporte esperado: el cartucho**. A esta revista no le sorprende la decisión. El **actual formato CD Rom sobre consolas domésticas es lento**, sólo prometedor y encima más caro de lo que se pensaba. Frente a ello, la **compañía más innovadora** (y responsable) del planeta ofrece mucho más que un simple cartucho, a un **precio ridículo** y con el apoyo de la empresa responsable de FX como los de Parque Jurásico o T-2. Echad un ojo a los datos: **100 megas como mínimo por juego**, una tecnología capaz de" correr" a más de **100 MHZ, imágenes renderizadas a tiempo real**, una velocidad inaudita de acceso y un precio cercano al que se maneja en cartuchos para la Super. ¿No es el sueño de todo consolero? Pues eso, que nosotros **apoyamos la decisión de Nintendo** pero también **dejamos la puerta abierta al formato CD** (aunque no en las actuales circunstancias). Ah! Y no nos preocupa el tiempo, sabemos que va a estar funcionando antes de lo previsto. En tu casa.



DESDE MI PANTALLA

La **esperada revolución** del mundo Nintendo está a punto de suceder. La llegada de monstruos como el Super Game Boy, las más que esperadas continuaciones al trabajo en chip FX y la promesa -que ya va siendo cada vez más "evidencia"- del proyecto realidad, no hacen más que darnos la razón. Y cada vez con más fuerza. Un parón, es evidente, resultaría perjudicial. A la gran N le gusta innovar y a todos sus consoleros "meterse" en las innovaciones. De ahí que, aunque despacio, vayan saliendo a la luz historias muy gratificantes que seguro darán un **nuevo espaldarazo** a este mundo.

Primero. El Super Game Boy. En el próximo número daremos toda la información sobre esta nueva genialidad de Nintendo, pero suponemos que por lo que habéis leido en las noticias ya os podéis ir haciendo una idea de lo que va a significar. Para empezar, que podréis jugar con cartuchos de Game Boy en ¡¡color!!, y para terminar, que tendréis oportunidad de hacerlo sobre **256 colores simultáneos** en pantalla. ¿Que porqué no os hemos avisado antes?, ¿que porque no hemos hecho ninguna "preview" del aparatejo? Bien, el Super Game Boy es una de esas cosas que Nintendo guarda en secreto y luego, cuando lo tiene terminadito, lanza a los cuatro vientos. Nadie lo sabía, no. Es el factor sorpresa, que cuando menos te lo esperas, ataca por la espalda. Y sorprende.

Segundo. Los nuevos cartuchos con FX. Tras un Starwing que sigue arrasando en las listas de ventas, dos nuevos productos made in portentoso chip están a la vuelta de la esquina. Se trata de **Stunt Race FX y Citadel**. El primero será otra obra maestra de **Miyamoto y Nintendo**, una conjunción perfecta. Añadirá velocidad, simpatía y originalidad a este complicado mundo y dejará a otros racing games a la altura del betún. Y el segundo está en manos de **Argonaut-Electro Brain**. O sea que lo están programando los chicos StarWing y que lo editará un gran licenciatario (será el primero con FX en salir vía licencia). Combinará un sinfin de estilos de juego y tendrá a un espeluznante monstruo de protagonista.

Y **tercero. La realidad del Proyecto Realidad**. En la página anterior tenéis todos los detalles, pero en esta columna de opinión no queríamos dejar fuera un tema tan candente. Lo principal ya lo sabéis, traerá cartuchos de mega memoria. Y lo que nos importa: el tiempo, os dejará alucinados. **Project Reality avanza a pasos agigantados** y no sería raro empezar a ver muestras mucho antes de lo previsto. ¡Tenemos ya unas ganas!

Pues ya lo veis. Nintendo no para. La gran máquina quiere reactivar el mercado y a fe que lo va a conseguir. De momento el Game Boy ha dado un gran tirón. Y lo que queda. Todo está en vuestras manos, pero es que con cosas así no hay quién se resista.

La redacción.

¿Qué pasa en Japón?

SOBRE «SECRET OF MANA» Y OTRAS HIERBAS





Pantallas Super Nintendo ***Romancing Sa•ga 2***

A los japoneses no les saca nadie de sus trece. Enfrascados como están en el **mundo del RPG, Anime** y esas curiosidades, sería imposible pensar que los nipones se decantaran por otra cosa que no pasara por las manos de **Square Soft, Enix o Taito**. En pocas palabras, que los chicos que viven en apartamentos de metro y medio se pirran por **The Secret of Mana** -el mejor RPG de la historia-; **Romancing Sa•Ga 2**; **Gaia Gensouki**, -otro role de 16 megas realizado por los chicos Dragon Quest-; y **Fire Emblem**, un 24 M todo potencia de Nintendo que mantiene las constantes Mana, pero se desmarca hacia los **Zelda y Ogre Battle.** Así están las cosas en un país en el que ni fútbol ni lucha parecen importarle a nadie.

¿Y a ésto le llaman concurso?

Hay gente que llamaría concurso a lo que vais a leer a continuación. Nosotros preferimos dejarlo en **Pasatiempo Jugón.** Y lo hacemos por dos razones. Una, el premio es vuestro orgullo. Dos, se trata de un reto a vuestra sapiencia sobre el mundo de las consolas. Pero bueno, al grano. La cosa consiste en unir cartuchos y compañías (cada oveja con su pareja), de saber algunas cosillas sobre estos juegos y de que os demostréis a vosotros mismos vuestros increíbles conocimientos sobre el tema. ¿Listos?

Cartuchos	*Compañías*	*Tipo de Juego*
Gundam F-91	*Yutaka*	*Plataformas*
Ushio & Tora	*Bandai*	*Shoot-'em up*
Actraiser	*Seta*	*Desert Driving*
Exhaust Heat II	*Enix*	*Acción*
First Samurai	*Natsume*	*Plataformas*
Chester Cheetah	*Kaneko*	*Driving*
Kikikaikai	*Toei*	*Shoot-'em up*
Big Run	*Kemco*	*Acción/RPG*
Raiden Densetsu	*Jaleco*	*Shoot-'em up*

Nombres Japoneses	*Nombres Europeos*
Outer World	*Best of the Best*
Super Kick Boxing	*Cybernator*
Assault suits Valken	*World League Basketball*
Dead Dance	*U.N. Squadron*
Ganbare Geomon	*Starwing*
Starfox	*Top Gear*
Super Cup Soccer	*Goal*
Top Racer	*Another World*
Area 88	*Tuff'e Nuff*
Super Dunkshot	*Legend of the Mistical Ninja*

¿y en U.S.A.?

SE APROXIMA UN NUEVO "DÍA MORTAL"

Los yankees, constantes. Lo suyo son las **recreativas**. Si no, que se lo pregunten a **Acclaim,** que está poniendo todo su empeño en llevar la fuerza del arcade a Super Nintendo. Primero **Mortal Kombat**, hace nada **NBA Jam,** y ahora la fiebre se llama **Mortal Kombat 2**. En las revistas U.S.A. -dígase GAMEFAN y EGM- ya **han pasado de la noticia a los "fatalities"**, y más de la mitad de los nintenderos americanos conocen a la perfección luchadores, normas, gráficos y movimientos de un juego que golpeará simultáneamente las calles del mundo entero durante el verano. Eso es lo que se llama calentar el ambiente. **Acclaim debe estar a tope**. Ha recuperado el número 1 en expectativas y ¿la sangre? Pues en la máquina hay bastante, en la consola ya veremos... Ni ellos mismos lo saben aún.

*Pantallas de la recreativa **Mortal Kombat II***

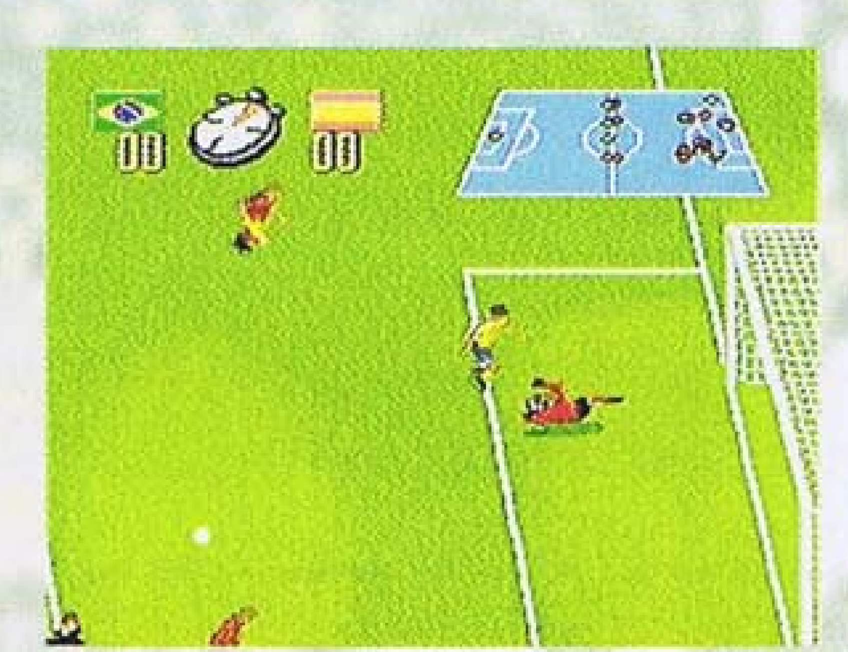




¿y en U.K.?

EL FÚTBOL RECUPERA EL CONTROL





*Pantallas Super Nintendo **Ryan Giggs***

Parece que el tema futbolero va subiendo enteros en el Reino Unido. Tras la irrupción del siempre celebrado **Sensible Soccer -apadrinado por el mismo Gascoigne-**, otros dos cartuchos en la órbita soccer comienzan a llamar la atención de los "hooligans". Se trata de **Ryan Giggs Champions**, un verdadero simulador de fútbol realizado por Acclaim (que, por cierto, en España se llamará Champions World Class Soccer), y **Kick Off 3**, una pasada de Steven Screech -gran colaborador de Dino Dini- sobre el que dicen será el **único cartucho de fútbol capaz de superar a Sensible**. Dos perspectivas -una aérea y otra lateral-, muñecos de gran definición y una jugabilidad a prueba de mundiales se encargarán de ello.

¡Qué Flash!

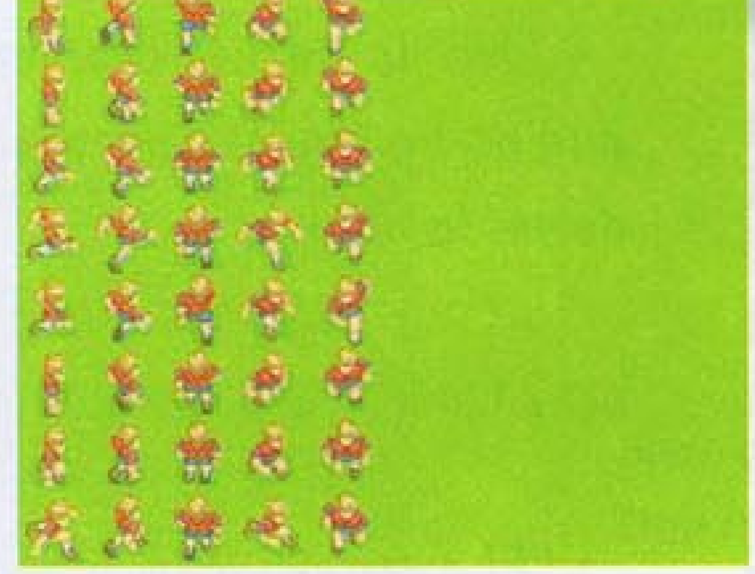
Konami está a punto de concluir la versión 16 bits de **Batman Animated Series**. Los colegas japoneses trabajan intesamente en el enésimo proyecto Batman, utilizando **técnicas de animación diseñadas por la Warner**. Junto a este cartucho, Konami también convertirá la serie de dibus **Bikers Mice from Mars** (protagonizada por una panda de ratones muy "heavies"), así como tres recreativas de máxima innovación: Run & Gun, Metamorphic Force y Monster Maulers.

¿Qué está programando...?

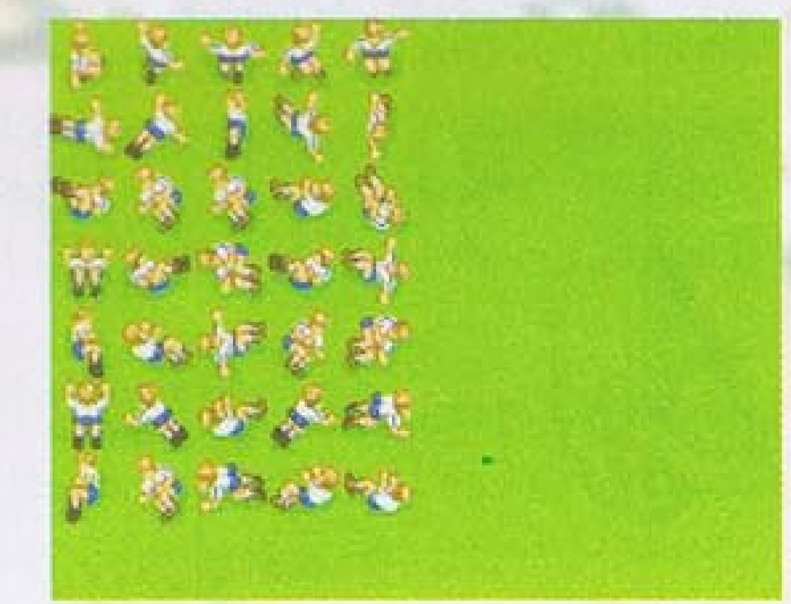
EMPIRE

Pues esta compañía británica le está dando los últimos retoques a dos cartuchos para la Super que responderán a los nombres de **Yogi Bear** y **Empire Soccer**. El primero, del que dimos noticia hace un par de números, estará protagonizado por el glotón oso de Yellowstone, y consistirá en un **arcade de plataformas** muy musical y bastante paisajístico (si nos permitís la expresión). Yogi, por cierto, lucirá un tamaño considerable. "Contra más grande, mejor", que diría un amigo nuestro...

Por su parte, Empire Soccer pretenderá garantizar el **tirón mundialista a base de un fútbol aéreo**, muñecotes grandes pero ágiles, gran jugabilidad y la participación de todos los equipos que están preparando sus pasaportes para viajar a U.S.A. Atención al diseño de los contendientes... ¡es brutal!



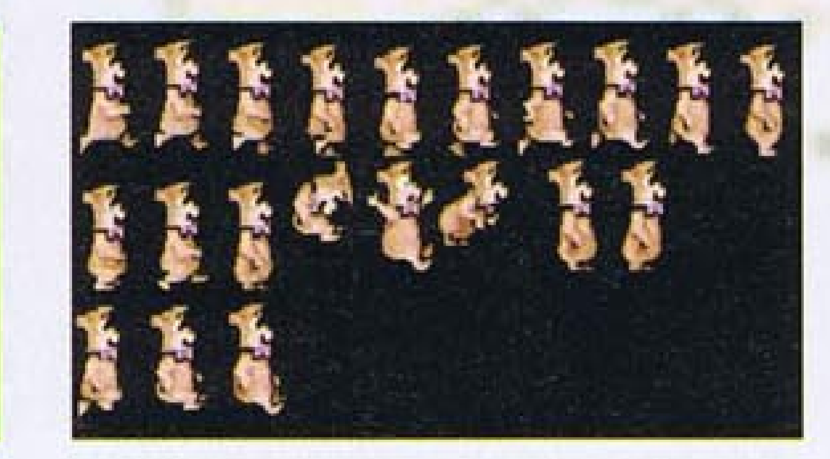
Empire Soccer



Empire Soccer



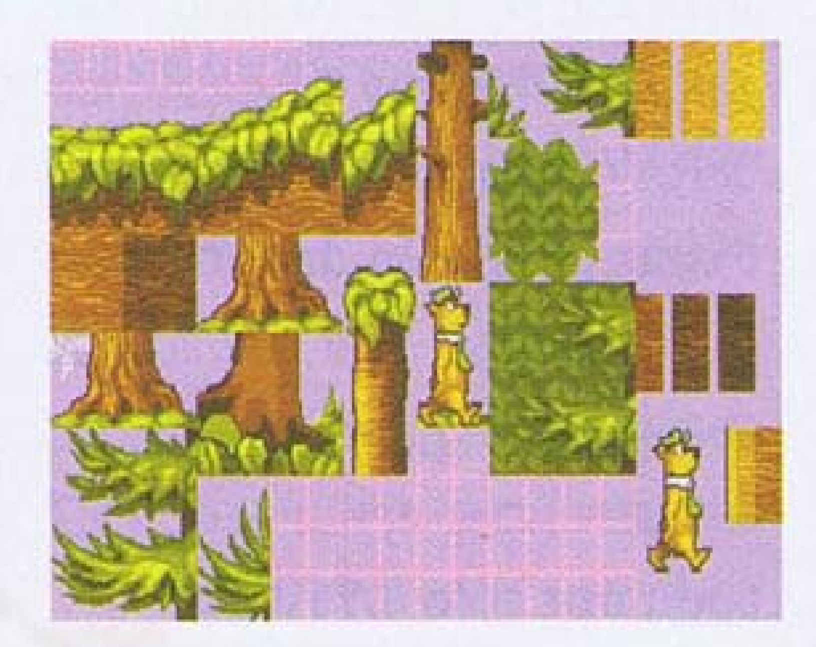
Empire Soccer



Yogi Bear



Yogi Bear



Yogi Bear

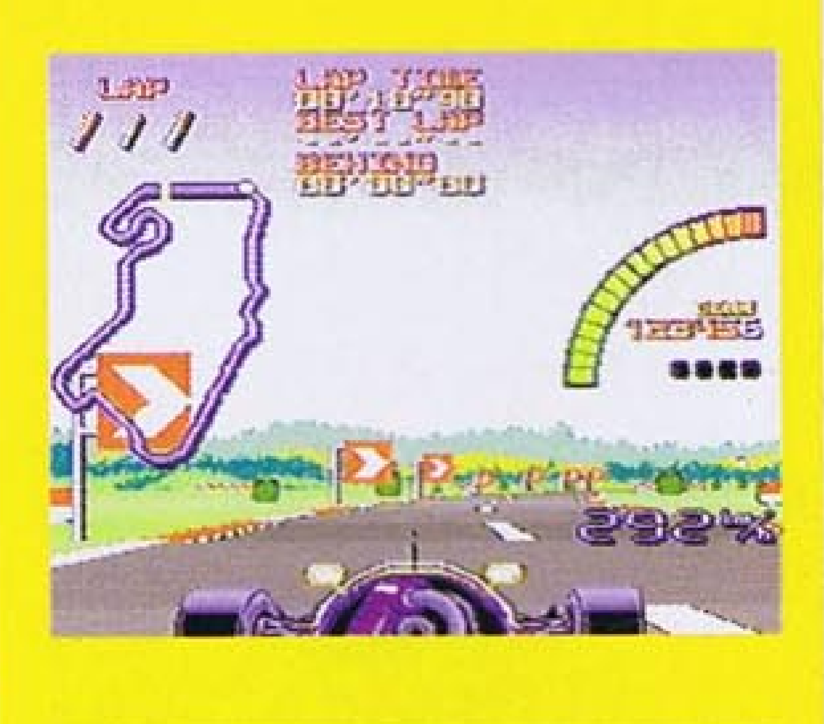
¡Qué Flash!

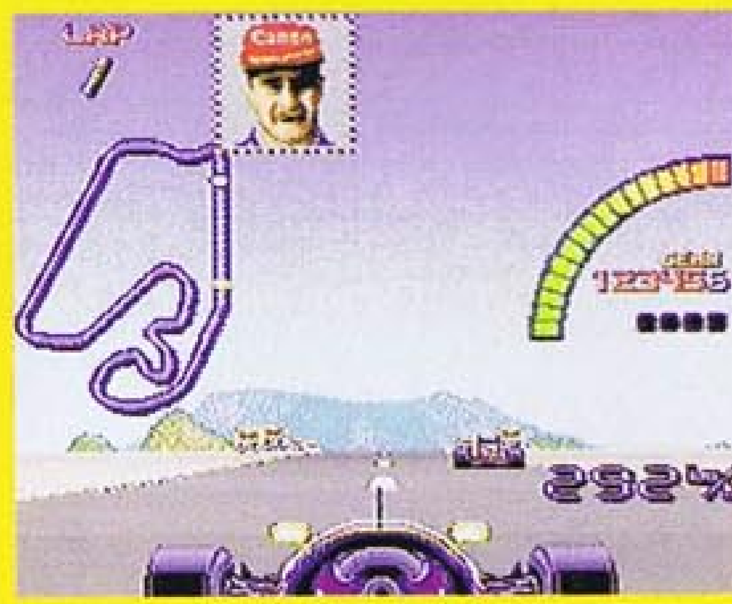
Los videojuegos ya tienen (o están a punto) **su propia clasificación "moral".**

La **ELSPA** (European Leisure Software Publishers Association), que es el organismo que coordina en Europa el mundo del software, acaba de poner en marcha cuatro categorías para **clasificar** el uso de los **juegos** por edades. Estas son: **de 0 a 10 años; de 11 a 14; de 15 a 17; y de 18 en adelante**. De esta forma se evitarán los problemas con algunos cartuchos "subiditos de tono", además de echar tierra sobre el agujero legal que existe en este tema.

EL LANZAMIENTO

Si hay que entonar el Mea Culpa, pues lo hacemos. Y si hay que decir que nos pasamos de listos cuando comentamos hace varios meses este juegazo, pues también lo decimos. Por eso es de ley que reflejemos en **"El Lanzamiento"** de este mes la salida al





mercado -ahora sí-, de **Nigel Mansell´s World Championship para Super Nintendo**. Y que apostillemos que sentimos habernos adelantado tanto. El caso es que ya está en la calle. Y ninguno de vosotros deberíais perdéroslo. Porque en él, **Nigel Mansell no sólo da lecciones de velocidad**, sino que además demuestra lo que es capaz de hacer una Super con un coche. **Y todo por sólo 8.990 pts.**

LA FRASE

Las frases de este mes están entresacadas de una jugosa entrevista que el director de N.A. tuvo el placer de realizar a **Peter Billota, director general de Acclaim** para Europa. Presten mucha atención...

• ***"Desde el punto de vista de Nintendo, su público es más joven que el de Sega."***

Parte de la respuesta a la pregunta de porqué Mortal Kombat en SN no tenía modo sangriento.

• ***"No lo sé exactamente, aún no he tenido oportunidad de ver la conversión."***

A la pregunta de si Mortal Kombat 2 tendría modo gore en SN.

• ***"El éxito de NBA Jam será mayor que el de Mortal Kombat. Llevamos vendidas 2 millones de unidades"***

A la pregunta de qué esperaba de NBA Jam.

• ***"Vamos a intentar que nuestros lanzamientos sean simultáneos en todo el mundo."***

A la pregunta de si su política iba a mantenerse en esas líneas. Para evitar importaciones, claro.

• ***"Habrá NBA Jam en Game Boy."***

¿Os imagináis cuál fue la pregunta?

PRIMERAS
World Cup U.S



Acabará siendo familiar. *De momento no es muy conocida, pero es posible que dentro de muy poco sepáis quién es la mascota del mundial.*



Todas las opciones del mundo. *El fuera de juego y la posibilidad de llevar pegado el balón a los pies, opciones de lujo para este cartucho.*

La compañía que todo lo sabe en cue[stión] de licencias oficiales también [ha] metido el morro en la Copa del Mundo [de] Fútbol. Fiel a sus principios de exagera[ción] marketing, **U.S. Gold tiene previs[to]** lanzar en breve la versión **SNES** [de] **World Cup U.S.A. ´94**, para contin[uar] así la tradición iniciada con Olympic G[old] (1.000.000 de unidades vendidas en el p[la]neta) y Winter Olympics.

Las imágenes que tenéis en primer pla[no] son las **primeras que circulan por t[o]da Europa** de este ejemplo de oficialid[ad]. De ellas podéis deducir el esfuerzo a ni[vel de] opciones realizado, así como el espectá[culo] lo visual que pretenden imponer.

Todo ello estará en España hacia finales [de] Mayo, de la mano de DroSoft.

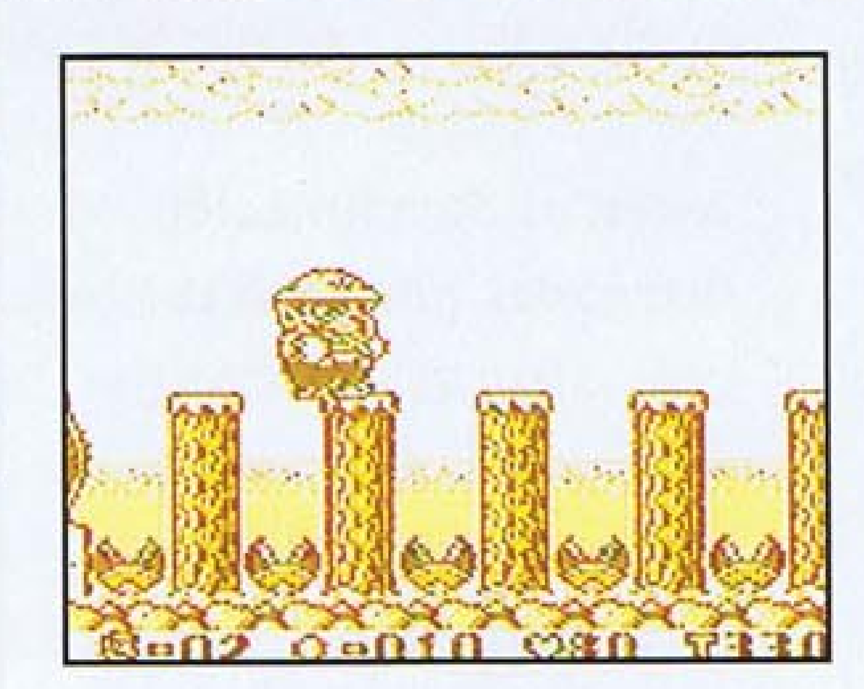
«Super Mario Land 3» Romperá el Molde

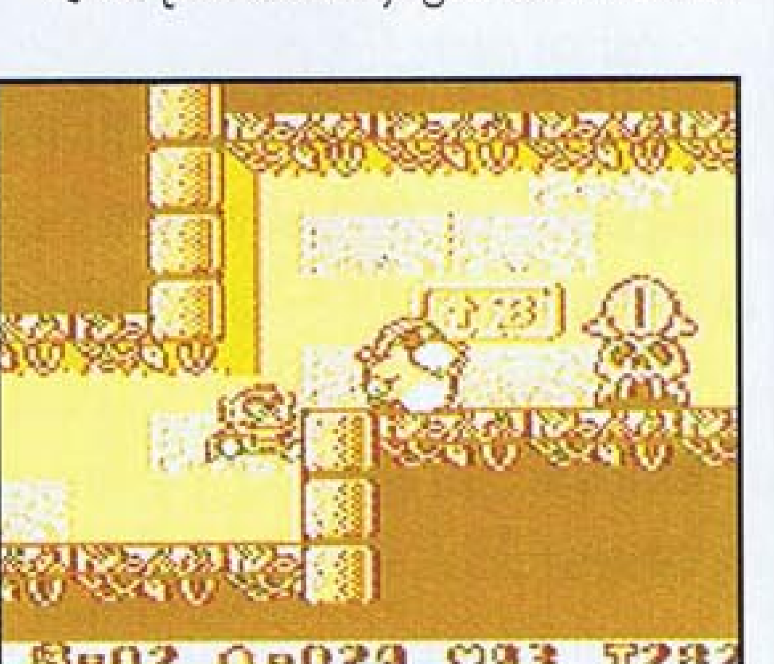
¡¡ROMPEDOR!!

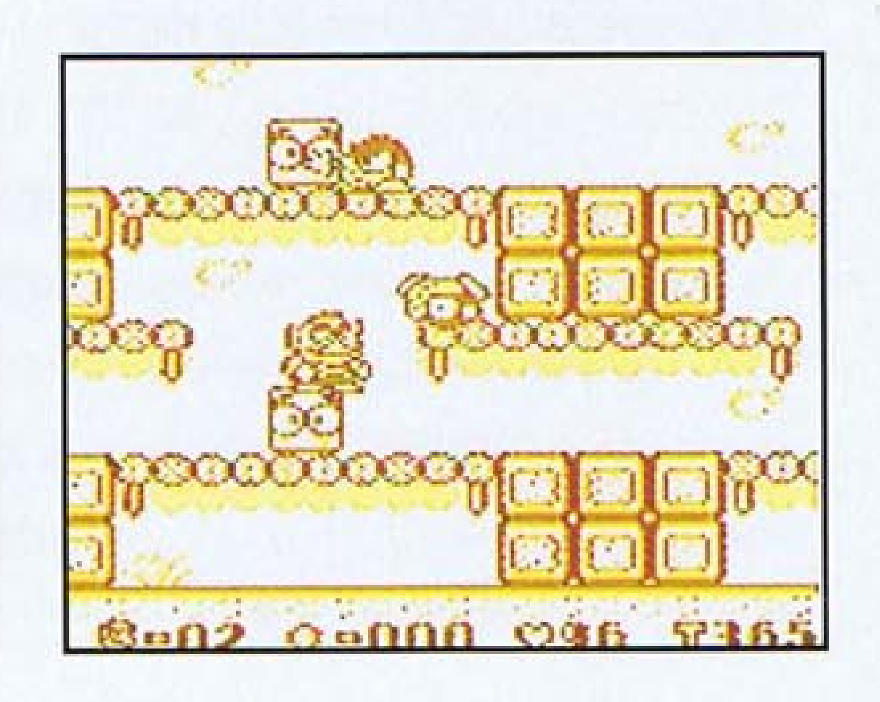
Este mes, por decisión propia y no necesariamente consesuada, hemos decidido otorgar nuestro **Rompedor** ejemplarizante a un cartucho Made In Nintendo de nombre **Wario Land** y subtítulo **Super Mario Land 3.** Si os habéis desmayado de la emoción, que vuestra madre os dé una tacita de agua del Carmen, y a seguir leyendo.

El lanzamiento de este cartucho está previsto para **Julio**. Y aunque el mes que viene, -y los que te rondaré, morena-, os colmaremos de información sobre este juego, convendría que supiérais que el nuevo Super Mario estará protagonizado por el malvado Wario, que no le faltarán plataformas, transformaciones, objetos, buenas músicas y espectáculo, mucho espectáculo. Ya veréis, ya...

Qué, ¿os asusta jugar con Wario?







IMÁGENES

A. ´94 (by U.S. Gold)



Muy completo. *World Cup USA 94 permitirá que 1, 2 ó 4 jugadores disfruten del soccer a 24 selecciones y pila para salvar partidas.*



Sentir el gol. *Los momentos culminantes del partido serán reflejados por un pequeño recuadro en el que sentiremos toda la acción.*



¿Perspectiva aérea? *A juzgar por las primerísimas imágenes de WCU se podría hablar de una perspectiva entre aérea y oblicua.*



A la usanza de Italia 90. *Si recordáis imágenes del juego oficial del mundial 90, veréis en esta imagen algo muy familiar.*

EL FICHAJE



Carlos Sainz, el acuerdo más valioso del "soft" mundial

Ya nos hicimos eco en su momento, pero es que la noticia nos parece tan jugosa que merece la pena darle un pelín más de vidilla. **Carlos Sainz es desde hace bien poco un chico Nintendo.** Y no, no es que juegue mucho con la Super -que lo hará, y sobre su propio cartucho-, es que **Nintendo España ha llegado a un acuerdo con el intrépido piloto** mediante el cual Sáinz se compromete a lucir en su mono **los logos de la compañía nipona** (algunos ya lo habréis visto en el Rally de Portugal). Pero aún hay más. En virtud de esa firma, pronto veremos a Carlos relacionado con juegos de Nintendo España, **ya sea en la publicidad televisiva o incluso en un videojuego que bien podría llevar su nombre** (al menos eso quieren los responsables de NE, quienes, además se han atrevido a dar fechas: en septiembre podría estar en la calle). Ya veis chicos, Nintendo va de carreras, y eso nos alegra un montón.

MOVIDA INTERNACIONAL

Sólo unos días después de contemplar atónito la versión "cool" de **Stunt Race FX** y de que mis ojos alucinaran con las primeras pantallas de **Super "24 megas" Metroid**, un par de asuntos saltaron a la actualidad de Nintendo. En breve paso a desmitifacarlos:

• Elegante y discreto reparto de pastel entre los gigantes ingleses del software. Y todo en un par de semanas. **Electronic Arts vende su catálogo de Super Nintendo a Ocean**. Incluyendo **Saquille O´Neal, Mario Andretti, FIFA Soccer y Michael Jordan**. Casi nada. El gigante de Manchester, por su parte, acuerda un contrato de distribución con Sony valorado en más de 70 millones de dólares. El trasvase sugiere títulos como **Jurassic Park II, The Flintstones con Rick Moranis, Claymates y Addams Family Values.** Los lectores pueden estar tranquilos, todos esos juegos llegarán a España, seguro. Las distribuidoras, sin embargo, deben estar algo revueltas...

• Y ahora los cartuchos que están por encima del bien y del mal. Con el 2 detrás. **Mortal Kombat 2 y Clayfighter 2** son quizá los más esperados del momento, junto al maquinero **Super Street Fighter 2**. Lo que sé es que MK2 estará a la venta en septiembre. ¿Modo Gore? Muy difícil, pero uno no pierde las esperanzas. Y que Clayfighter 2 ya tiene decorados nuevos. Pero haríais muy mal en poneros nerviosos. No creo que salga hasta el verano del 95.

• **Takara** continúa haciendo el agosto con la placa de SNK **Fatal Fury 2.** La última máquina en la que se han fijado sus ojitos ha sido **Game Boy.** La portátil tiene desde hace bien un poco una honrosa versión de este clásico sobre 12 luchadores "deformers" y todas las magias y especiales de este plagiadísimo cartucho.

• **El primer cartucho de Super Nintendo que habla español se llama Chavez**. Es una copia muy fiel del producto de Extreme, **Riddick Bowe Boxing**, y sólo va a ser editado para los mercados carioca y mexicano. La compañía que lo ha puesto a la venta se llama American Softworks y si les preguntáramos dónde está España... ¿creéis que sabrían respondernos?

Juan Carlos García

Ya sabemos cómo será, qué va a tener, porqué os sorprenderá y cuándo va a salir el tan esperado Libro de la Selva para SNES. Y sin preámbulos, será excelente: el equipo de programación que ahí tras él así nos lo hace prever. Tendrá toda la magia que inspira la película de Disney. Os sorprenderá por su animación y sonidos. Y estará en la calle hacia septiembre.

Ahora que las **versiones 8 bits y portátil** de esta deliciosa película están ya en la calle, a buen seguro que los nintenderos más audaces estarán echando de menos a la hermana grande, a la prueba selvática de los 16 bits. Pues bien, antes de que os **preguntéis qué pasa con esta maravilla** y en qué estado se halla, echad un ojo a las pantallas y entrevista que acompañan al texto y luego seguid leyendo.

Visto lo visto, sí vamos a tener versión 16 bits de Jungle Book y sí que Virgin está trabajando en ello desde **abril del año pasado**. Lo que ocurre es que **la cosa va despacito,** y al menos hasta septiembre no vamos a poder saborear las **posibilidades técnicas, la animación y el envolvente sonido** de que hablan sus programadores. En todo caso, y por si queréis saber algo, ahí va una pequeña descripción.

Jungle Book será una **aventura-arcade** de 16 poderosos megas cuyo **argumento** transcurrirá **paralelo al del film**. Y si recordáis la película de Disney, pues os podéis imaginar la historia. El tigre Shere Kan hará de malo, **Mowgly** se meterá en el papel de único **protagonista humano** mientras se niega a abandonar la jungla, y Baloo y el orangután King Louie representarán papeles secundarios.





Virgin y Disney ultiman la versión 16 bits de JUNGLE BOOK

La propuesta es que Jungle Book tenga **11 niveles gigantescos y 5** de bonificación. A lo largo de ellos, deberemos ser capaces de **guiar al chaval hasta el poblado humano**, de ayudarle a deshacerse de los enemigos y de subirle la moral cada vez que Shere Kan le suelte un zarpazo. Muchas, a decir verdad.

En El Libro de la Selva abundarán las **plataformas, lianas** y caídas a lo Mowgly (una especie de voltereta). Pero nuestro pequeño héroe no sobresaldrá sólo por ese pequeño vuelo. También a la hora de **lanzar bananas**, o de **esquivar a las fieras**, o cuando **haga monerías** demostrará lo que puede dar de sí.

¿Qué, ansiosos por tenerlo entre manos? Pues azuzad al equipo de Virgin. Para que corran.





PARA ORIENTARSE

JUNGLE BOOK

Super Nintendo

16 megas

11 niveles + 5 bonus

Programado por el equipo de Virgin Studios

Protagonizado por Mowgly

Será distribuido por Arcadia Software

Se calcula su lanzamiento para el mes de septiembre

Las versiones de NES y Game Boy ya están disponibles.

Hablamos con el equipo que programa Jungle Book para Super Nintendo.

Parker Davis es el hombre de Virgin que trabaja en el diseño de Jungle Book. Y **Chris Harvey**, el ingeniero encargado de la programación. Con ellos hablamos hace pocas fechas sobre El Libro de la Selva...

NA: ¿Cuánta gente está trabajando en el proyecto JB para SNES y cuándo empezásteis con él?

Virgin: El nucleo del equipo está compuesto por siete personas. Sin embargo, el número de profesionales de Virgin Studios que está implicado en el proyecto supera los 40.

La programación interna, excluida la fase inicial de planificación por escrito, comenzó a mediados de abril de 1993.

NA: ¿Qué nuevas técnicas estáis usando en su programación?

V: Se está usando el proceso "Digicel" pero, a diferencia de Aladdin (donde también lo utilizamos) en Jungle Book tuvimos el sistema completo a nuestra disposición.

En un esfuerzo por racionalizar el proceso de programación, hemos desarrollado el sistema BINYA. Este método ha permitido que los programadores integraran su trabajo en el propio juego en cualquier momento.



Un gran equipo de programación. *Fila superior: Dean Raggles, Jerry Bennet, Jennifer Tarry. Fila inferior: Chris Harvey, Robert Steele y Parker Davis.*

"Nos gustaría ofrecer al usuario de Super Nintendo la máxima jugabilidad posible."

Con respecto al Mapa Dual de Contornos, decididimos tras repetidas pruebas que proporcionaba una mecánica de juego confusa e ineficaz.

NA: ¿En qué estáis notando la supervisión de Disney a la hora de hacer el juego?

V: Hemos mantenido una estrecha relación entre nuestro equipo y los colegas de Disney. Son muy exigentes, si bien la calidad del trabajo de nuestro equipo tendía con frecuencia a superar sus expectativas.

NA: La animación del personaje es excelente. ¿Qué tipo de trabajo se ha realizado con Mowgli?

V: Nos hemos centrado especialmente en una precisa sincronización, unas transiciones graduales de cuadros y un gran despliegue de prototipos que hicieran que Mowgly se expresara y jugara tan bien como había sido diseñado.

NA: ¿Alguna técnica especial en cuanto a sonido?

V: Para conseguir que el jugador se sintiera en la jungla, hemos desarrollado el sistema envirosound. Gracias a unas nuevas técnicas de compresión y generación global de sonido en "stereo", conseguimos introducir una infinidad de efectos ambientales, y usarlos en combinación con la música para lograr una atmósfera selvática. Todo un reto.







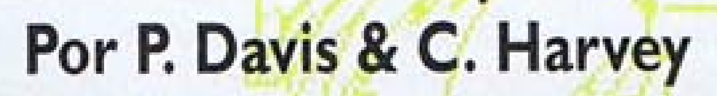
LOS "RECORTES" DE JUNGLE BOOK

• **Sobre el argumento:** *"Mowgly deberá abrirse camino a través de los senderos de la selva, ayudado por Baloo y Bagueera, para llegar al poblado de los humanos."*

• **Sobre los problemas de programación:** *"Nunca hay suficiente memoria para compensar la gran cantidad de animaciones y sonidos que contiene el juego."*

• **Sobre el grado de dificultad:** *"Nos gustaría **ofrecer al usuario de Super Nintendo la máxima jugabilidad posible**. Al margen de los factores de frustración, hemos intentado hacer el juego lo suficientemente adictivo como para **mantener el interés del jugador durante el mayor tiempo posible**."*

• **Sobre el colorido del juego:** *"Los colores vibrantes que aparecen en el juego son una **muestra del tratamiento profesional** que nuestra diseñadora de decorados y un experto equipo de animadores han sido capaces de dar al juego con un número **limitado de paletas**."*



Por P. Davis & C. Harvey



EL MANGA ARRASA EN NINTENDO



Viaje al centro de la movida japonesa

Ahora que Dragon Ball ha puesto de moda la zona Manga, que Antena 3 TV y Tele 5 luchan por superar la cuota de audiencia emitiendo Ranmas, Sailor Moon y Doraemon a marchas forzadas, que Ranma 1/2 de Ocean -DTMC- ha batido todos los records de venta en este país (7.000 cartuchos en una semana) y que las cartas que llegan a esta redacción invitándonos a saber todo sobre el Anime rondan las 3.000 al mes, ahora que todo eso es presente y no futuro, hemos decidido apostar por la última efervescencia adolescente e informar, aunque seamos los primeros, sobre lo que más está pegando en videojuegos.

Por Juan Carlos García



De un tiempo a esta parte, el ansia por proveerse de videojuegos Anime, parece haber hecho mella en el exigente público Nintendo.

La emergente moda japonesa y el atractivo sonido de los nombres de autores, personajes y cartuchos que se mueven en la zona Manga han convertido a miles de jugones en pirrados por **DB** (Dragon Ball), sufridos de **Ranma Saotome** y potenciales clientes de las grandes sagas RPG que circulan por Japón y USA: **Secret of Mana, Final Fantasy, Legend of Mistical Ninja o Puño de la Estrella del Norte.**

Y ya nadie se extraña deque Bandai haya vendido miles de DB Z, que Arcadia haya hecho lo propio con la primera entrega de Ranma y que nuevos y ultrasecretos proyectos con protagonistas de ojos rasgados comiencen a planear sobre el horizonte de las grandes compañías.

Historia y actualidad

En 1984, la revista **Shonen Jump** acogió en sus páginas la primera entrega Dragon Ball surgida de las manos de **Akira Toriyama.** Transcurridos más de 8 años, esta auténtica mina no ha dejado de brotar. Actualmente, en SJ se libra una encarnizada batalla entre los chicos DB y las legiones del infierno. Ya han caído Piccolo, Kulilin y Kibit sobre un escenario en plan nave espacial alojada en el subsuelo de la Tierra.

Pero Dragon Ball, y sus películas son sólo la punta de un iceberg aún en crecimiento en España. Los celebrados **Akira** (que saldrá en breve para Super Nintendo), **Madara 2** (Konami lo tiene en cartera para 12 megas de RPG), **3X3 Eyes** y alguna de las obras de Masamune Shirow como **Dominion Tank Police** o **Appleseed**, esperan impacientes su turno.

Pero no vayáis a pensar que los Mangas lo tienen todo ganadado de antemano en Nintendo. Para que un manga tenga respaldo a nivel gran N, debe ostentar una cifra millonaria de ventas, de fans... demanda, en una palabra. Es el caso de **DB**, de **Ranma 1/2** (cuya segunda parte está a punto de salir), de **Doraemon**, de **Goeman** y de las series **Super Deformer**. Sólo en contadas excepciones, el proceso se invierte y hete aquí que del juego se extrae un Manga que luego pasa a animación y más tarde a un film. Abrid bien lo oídos y dejad que aturullemos vuestras entendederas. El último caso en que se ha producido este proceso se llama **Street Fighter II**. La historia de Ryu, Blanka, Chun Li y compañía lleva un tiempo formando parte de los comics japoneses gracias a las expertas artes de **Masaomi Kanzaki,** el celebérrimo autor de Xenon, sobre dos volúmenes de 150 páginas editados por Tokuma Intermedia Comics. Si seguís atentos al reportaje os enteraréis de qué sucede en cada uno de los capítulos. De lo contrario jamás sabréis que Ryu derrota a...

Pero no precipitemos acontecimientos. Aún quedan muchas páginas de este reportaje por delante y muchas e interesantísimas noticias por descubrir. ¿Os apetece acompañarnos?



Diccionario Anime (por si alguien lo necesita)

Antes de que la toma de contacto con el mundo Manga os deje completamente alucinados, deberíais echarle un ojo a las palabras que los chicos más Anime suelen emplear con frecuencia. Términos anglosajones, convertidos desde el japonés, protagonizan un pequeño diccionario que los menos avezados deberían tener en cuenta, y los más puestos tendrían que ¿repasar?

- **ANIME:** *Préstamo lingüístico japonés que significa animación. Este término ha sido a su vez adoptado por los fanáticos occidentales para distinguir los productos japoneses de las animaciones europeas o americanas.*
- **ANIPARO:** *Parodia de animación, un popular género de manga en el que se usan los personajes e ideas de las series de animación para relatos cómicos.*
- **BGM:** *Música de fondo (background music).*
- **CB:** *Iniciales de Child Body, versión actualizada de -chan (ver más abajo).*
- **CHAN:** *Sufijo que significa "querido" o "pequeño"; por ejemplo, en Chibi Maruko-chan, un término cariñoso habitualmente empleado para animales o niños pequeños y entre enamorados. En el anime o manga, un -chan es una versión infantil y reducida de un chara (personaje) o mecha (robots, etc.). También es un término bastante anticuado, ya que ahora se suele emplear con más frecuencia CB. -Chans, CBs y SDs, sus hermanitos alocados, tienen sus propios comics y series de televisión, muy populares todos ellos en Japón.*
- **CHARA:** *Abreviatura de "character" (personaje).*
- **JAPLISH:** *La forma en que los japoneses escriben en inglés. Los ejemplos más burdos son algunos manuales de aparatos electrónicos; los mejores son títulos como Attacked Mystification Police Department (de Silent Mobius). Para alcanzar la perfección "Japlish", un giro o frase deben evidenciar su significado de acuerdo con el contexto, siendo incomprensible fuera de él. (Los subtítulos de algunas de las frases normales en Super Play - por ejemplo, Hyper Exciting Reader's Voice - son algunos exponentes de Japlish).*
- **KAWAII:** *Traducción al japonés de "chachi". Esta cualidad, tal como hemos mencionado antes, es muy importante en Japón.*
- **MANGA:** *Término japonés que designa un comic y que se suele aplicar incorrectamente a las películas de animación y los OAVs (vídeos originales de animación), ya que sus estilos y temas se parecen a menudo. Los mangas más populares también se proyectan como animes.*
- **OAV (también escrito OVA):** *Vídeo original de animación ("original animation video"), una obra realizada para su publicación en formato de vídeo en lugar de TV o cine. A causa de su coste inferior, muchas de las obras más originales o especializadas se publican como OAVs.*
- **OST:** *Banda sonora original ("original sound track"). La música de los animes es enormemente popular y se publican numerosas variantes junto con la partitura original. La aparición de las iniciales OST en la etiqueta o las críticas garantiza que se trata de la música que se ha oído en la obra.*
- **OTAKU:** *Palabra japonesa que significa obseso en el sentido de mezquino, egoísta e insociable. Los fanáticos de los "animes" son frecuentemente descritos como "otaku no bideo", que en los círculos occidentales se suele traducir como "videomaníacos". Sin embargo, la mayoría de los fanáticos occidentales no consideran este calificativo como una ofensa, sino como un timbre de honor (un "otaku" es una persona con la flexibilidad y amplitud de miras suficientes como para trascender los límites de su propia cultura y apreciar los productos foráneos).*
- **SD:** *Iniciales de Super Deformed (super deforme), que se usa como prefijo en títulos como SD Gundam. Al igual que los -chans y los CBs, los SDs son versiones reducidas de los charas y los mechas. Mientras los -chans son tiernos e inocentes, los SDs tienden a ser revoltosos y destructivos.*

AKIRA
¿Un proyecto futuro?



• **TIPO DE JUEGO:** Akira será un arcade multifase que reproducirá los avatares de Kanedo, Tetsuo y la banda de criminales organizados que quiere acabar con Neo Tokio.

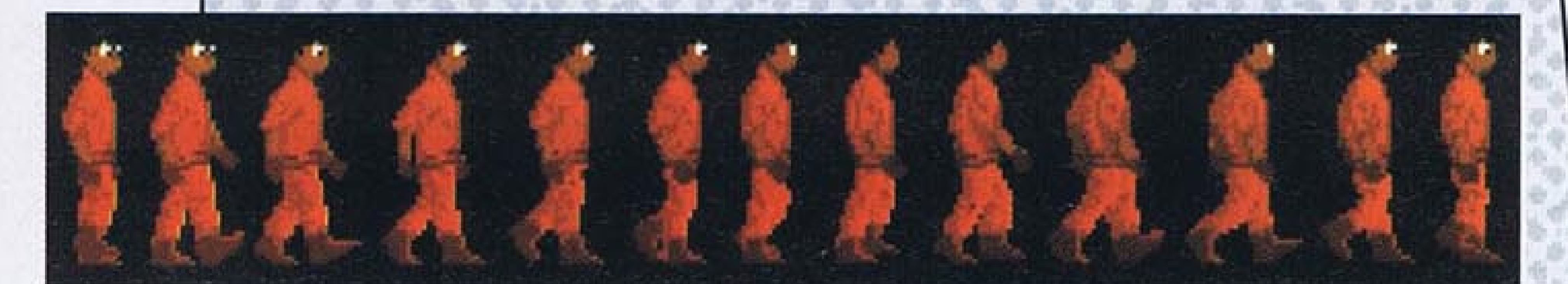
• **COMPAÑIA**: Un grupo de programación con sede en U.K, y de nombre Hand Made Software, es el que se está encargando de trasladar a Akira a los 16 bits.

• **ORIGEN MANGA:** Akira es uno de los cómics más celebrados en Japón y en todos los países en que se ha editado. Es obra deKatsuhiro Otomo y es quizá el manga más vendido y la película más vista.

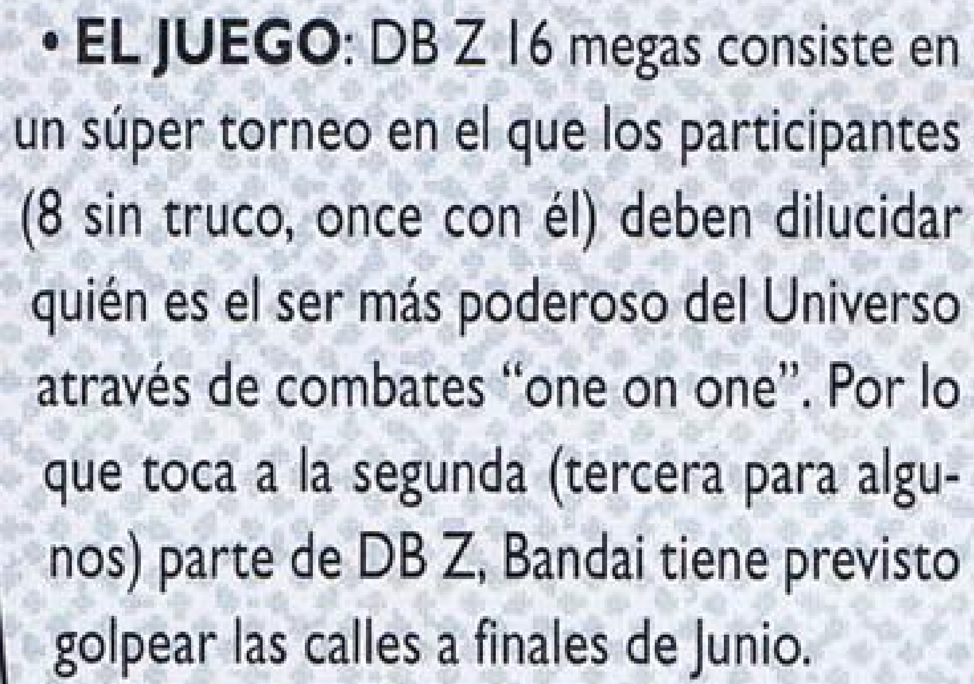
• **EL JUEGO:** Contendrá una gran variedad de estilos de juego. A saber: dos fases de motos (con modo 7 incluido), algunas de lucha con las bandas rivales, otra de estilo Flashback y más sorpresas que ya desvelaremos. El tamaño de los stages será enorme y concluir cada fase nos podrá llevar un precioso tiempo.

• **FUTURO:** Toda una incógnita. Es muy posible que la licencia final del juego no caiga en manos de THQ, lo que hará muy difícil el lanzamiento de Akira en el mercado europeo.

• **CURIOSIDADES:** Las animaciones del prota -Kanedo- utilizan 50 set de gráficos. Los programadores desean incluir 2000 pantallas para que Kanedo campe a sus anchas por Tokio.



DRAGON BALL Z
Y sigue la fiebre Z



• **TIPO DE JUEGO:** Cualquiera de las dos partes de DB: la Z 16 megas y la ZZ del mismo número, reproduce técnicas de lucha originales y llamativas.

• **COMPAÑIA:** El cartucho es de Bandai, como casi todos los derechos que circulan sobre su imagen.

• **ORIGEN MANGA:** DB nace en 1984, a lomos de la prestigiosa Shonen Jump y bajo los designios de Akira Toriyama (autor también de la humorística Dr. Slump y de las minis Pink, Chobit, Son Choh y Dragon Boy). De la adaptación televisiva se encarga Toei Animation, y por lo que toca al Anime peliculero, Manga Films ya ha puesto a las venta las 6 primeras películas de DB Z y en breve comercializarán las 3 últimas que han salido de Japón, más dos especiales de TV.





• **EL JUEGO**: DB Z 16 megas consiste en un súper torneo en el que los participantes (8 sin truco, once con él) deben dilucidar quién es el ser más poderoso del Universo através de combates "one on one". Por lo que toca a la segunda (tercera para algunos) parte de DB Z, Bandai tiene previsto golpear las calles a finales de Junio.



• **FUTURO:** A pesar de los años que corren por sus venas, tanto los personajes de la serie como el enredo en sí mantienen y mantendrán a medio mundo en vilo.

• **CURIOSIDADES:** 37 volúmenes, 10 años en candelero, seis OVA´s, dos Specials TV y hasta tres videojuegos SNES hablan a las claras sobre el poderío DB Z. Total.



ENCLAVE MANGA

DETALLES CURIOSOS

• **Música y vídeojuego** se dan la mano bajo las inquietas luces de Tokio. Ya a la venta por allí, los CD´s de Street Fighter, Assault Suits Valken, F-Zero, Pop´n Twinbee, Dragon Slayer y hasta una recopilación del mejor entre los mejores, Yuzo Koshiro.

• **Puño de la Estrella del Norte** (Fist of the North Star o también Hokuto No Ken) alcanza ya su séptima aparición en Super Nintendo. El manga, iniciado en 1983 sobre las páginas del semanario Shonen Jump (guión de Buronson y dibujos de Tetsuo Hara), tomaba como referencia un mundo caótico, muy Mad Max, en el que un épico guerrero trataba de imponer la paz. Aunque su colección finiquitó allá por el mes de agosto de 1988, el juego sigue pegando fuerte. Y nunca mejor dicho, porque combina un estilo Street Fighter II con otro Ranma 1/2 de lo más conseguido. Ah! ¿Sabíais que también se puede jugar con Ken tanto en NES como en Game Boy?

• **Dragon Quest V**, una producción Enix para 12 megas SNES, es otro de los ejemplos de vídeojuego con fama pasado a manga. El mismo Toriyama ha sido el encargado de diseñar

El Espíritu Bandai



Dragon Ball, Goku, Son Gohan, ZZ, Los Caballeros del Zodíaco, las Tortugas Ninja, los Motoratones de Marte (próxima y exitosa serie televisiva)... y al final Bandai. Podríamos seguir con la retahíla, pero preferimos resumir. Bandai no es sólo Bola del Dragon. Es más bien una multinacional poderosa que se aviene a grandes títulos y que disfruta del manga casi tanto como nosotros. Si queréis ejemplos podéis echar mano de **Ultraman, Bastard!!, Sailor Moon** *y otros ejemplos que ahora mismito os vamos a enseñar.*



Ultraman *es una producción para la tele japonesa que en cuestión de meses termina arrasando, "obligando" a Bandai a lanzar a la calle el juego SNES: un 4 megas bajo un desarrollo lucha cuerpo a cuerpo. De* **Sailor Moon** *se dice que es la mayor sensación del Anime japonés de los últimos años. Actualmente en manos de A3 TV, esta comedia nos cuenta la historia de Usagi Tsukino, una escolar nipona a la que un gato le otorga poderes para luchar contra los seres demoníacos. El cartuchito: un 12 megas muy apañado a lo Final Fight.* ***Bastard!*** *y* **Slam Dunk***, por su parte, tienen un poco más difícil su aparición en España, pero habrá que confiar en Bandai...*





Secret of Mana



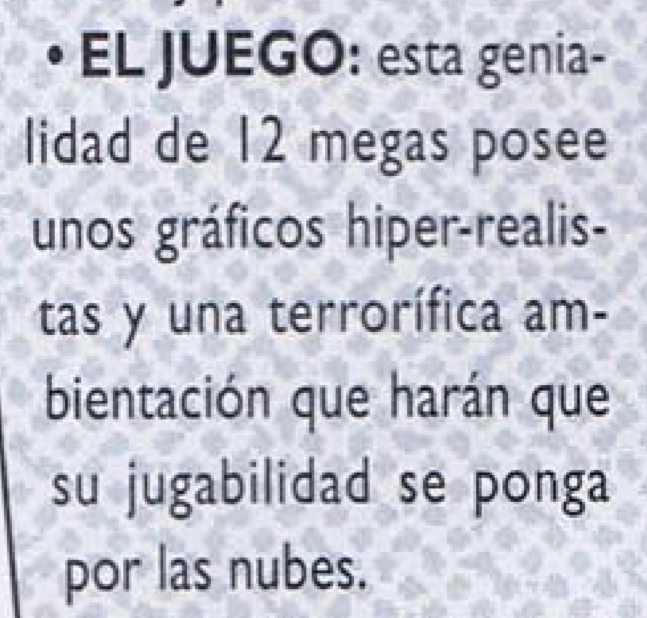
Romancing Saga

Roles, RPG y otras aventuras

El Imperio de Square Soft

El género RPG (Role Playing Games) es el que posee la total hegemonía jugable en el país del sol naciente. Y nadie duda a estas alturas de que los mejores "roleros" del mundo llevan por nombre **Square Soft.** *Ellos solitos han popularizado un género al que otras compañías han querido adherirse con mayor o menor fortuna (caso de Enix, Konami o Tonkin House) gracias a títulos como* **Final Fantasy VI, Romacing Sa•ga 2 o Secret of Mana.**

Lo que más está pegando en Japan es la segunda de Romacing Sa•ga. Se trata de un 16 megas que por su parecido con la saga Final Fantasy está arrasando, materialmente, en la parte oriental del globo. Magia, mucho texto nipón (con bocadillos incluidos), un sinfín de personajes, de monstruos y de objetos, más un CD musical con lo mejor del cartucho completan uno de los cracks más totales del RPG.



Lo de Final Fantasy VI también tiene su miga. Nadie parece cansarse de la genial aventura planteada por Square Soft, más bien todo lo contrario: cada vez hay más adictos a ella, y aunque el cartucho aún no ha salido a la venta, se espera con devoción su lanzamiento. Y terminamos con Secret of Mana, o Holy Sword Legend 2. Sobre 16 megas y con una banda sonora simplemente impresionante, tú, o mejor dicho los hasta tres caracteres que podrás manejar simultáneamente, debéis hacer lo posible por arreglar las cosas. ¿He oído tres personajes a la vez? Sí señor, y si conectas el Multitap será posible que tres amigos os deshagáis en elogios al mismo tiempo.



MADARA 2

El próximo crack

• **TIPO DE JUEGO:** Para jugar a Madara 2 será necesario tener conocimientos RPG a tope. Tendréis que recorrer ciudades , hablar con la gente, hacer amigos, comprar, vender y todo lo que conlleva una peligrosa aventura. Una especie de Zelda pero más grande.

• **COMPAÑÍA:** Konami, Konami y Konami.



• **ORIGEN MANGA:** Madara 2 está basado en una popular serie de comics japoneses que aún no han saltado la barrera europea. Trata de un par de estudiantes nipones que detectan extraños fenómenos en la escuela en la que casi viven. Por la parte que toca al juego, Madara 2 es la continuación del Madara 8 bits (4 megas de memoria) que no llegó a salir de Japón.



• **EL JUEGO:** esta genialidad de 12 megas posee unos gráficos hiper-realistas y una terrorífica ambientación que harán que su jugabilidad se ponga por las nubes.



• **FUTURO:** Desconocemos si va a ser publicado en el mercado europeo. Sabemos, eso sí, que entre las huestes japonesas está desatando pasiones y que su lanzamiento ha colapsado alguna que otra tienda.

Y OTRAS HISTORIAS



Manga de Street Fighter. Bonito ¿verdad?

los personajes para el cómic y hasta la famosa cadena televisiva NHK (como la BBC, pero en Japón) se hizo eco de tales hazañas emitiendo un "The making of" del asunto. Por cierto, el último de la serie, el nº 7, está fuera ya.

• Y vamos de cosas raras. **Ushio & Tora** es el nombre de un beat´-em-up nipón que toma argumento y dibujos del manga y series Anime del mismo nombre. El juego es de Yutaka/Bandai y nos cuenta la historia de un niño guerrero y su tigre demonio a dos jugadores y sobre 8 niveles.

• **3X3 Ojos (en Japón Sazon Eyes)** también tiene su corazoncito SNES. Pero antes, una prolífica serie manga de la mano de Yuzo Takada y un par de OVA´s (todo en España gra-

LA SERIE GUNDAM

Un toque de humor

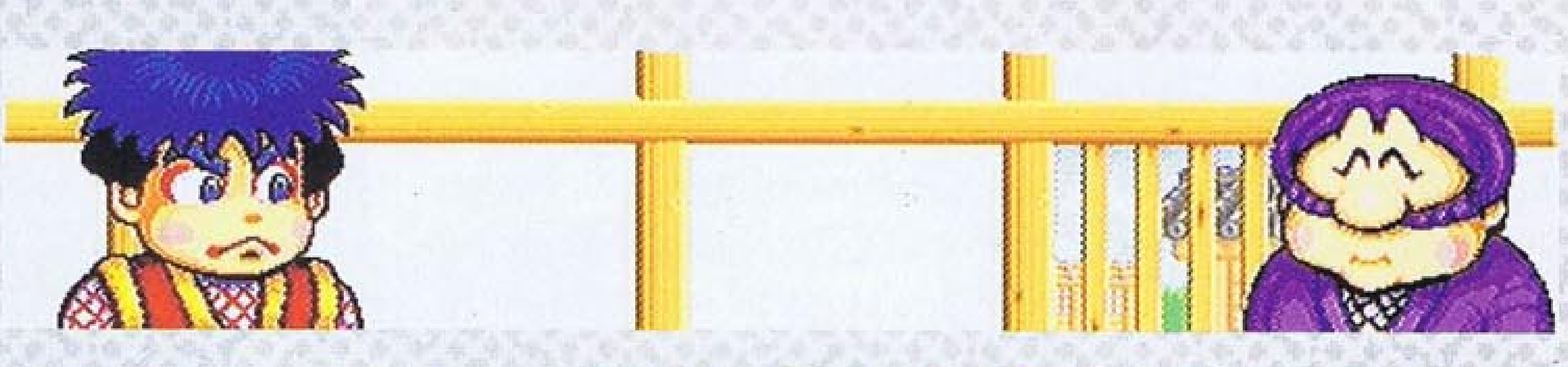


Tan sólo un pequeño recuadro para haceros partícipes de la popularidad que gozan las series SD (Super Deformed) en tierras japonesas. Numerosos juegos están disponibles en el mercado oriental con pequeños monstruos y ridículos juegos como protagonistas. La serie se inicia con **SD Gundam**, *un cartucho de Bandai sobre 8 megas, que parodia a uno de los sagrados charas japos, un robot guerrero de nombre Gundam. El juego es un RPG nipón, sin traducir, al que es imposible jugar.*

El espectáculo continúa con **SD Dodgeball,** *otro 8 megas con pila para salvar partidas de Banpresto, que nos sitúa en mitad de un imaginario encuentro de fútbol contra el rival, o lo que es lo mismo, cárgate al equipo contrario a base de balonazos.*

Reseñables son también **Gundam F-91**, *también de Bandai para combinar arcade y estrategia;* **SD Great Battle**, *un Banpresto de 6 megas nada del otro jueves;* **SD Great Battle 3**, *un beat´-em-up de los modernos con cuatro personajes para elegir, a cada cual más cachondo. Y no podíamos olvidarnos de* **SD Tekkaman Blade**, *otro de los SD más celebrados con personaje de moda de por medio.*

Por cierto, que sepáis que hay un montón de jueguetes con estos caracteres y que venden hasta kits para montar.

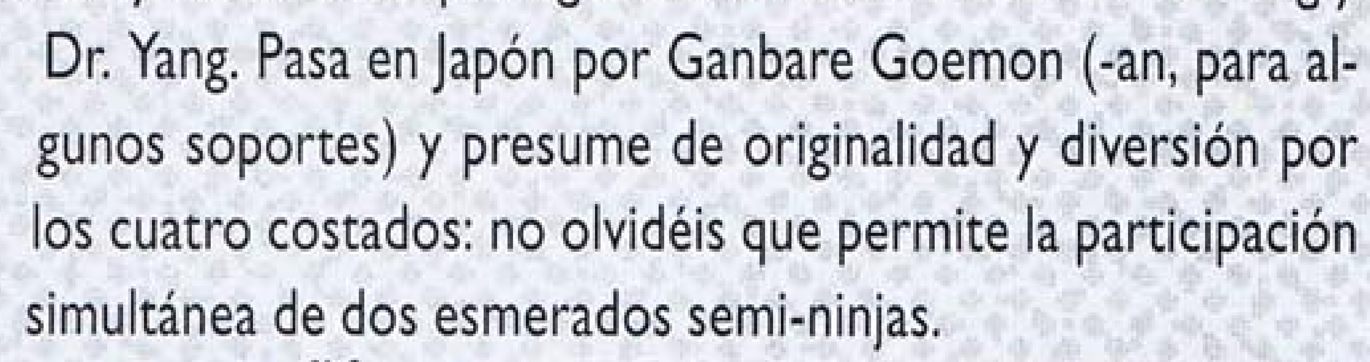


LEGEND OF MYSTICAL NINJA

Konami se espabila, por fin

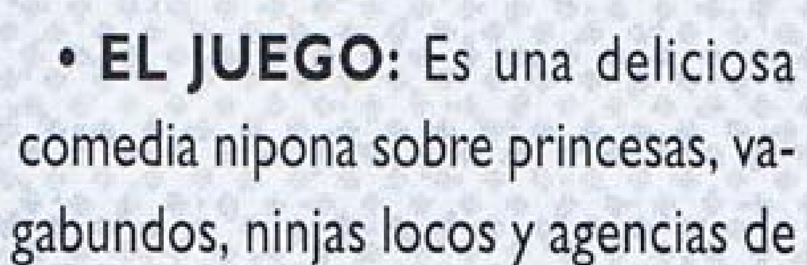


• **TIPO DE JUEGO:** es una aventura-arcade-conversación que se desarrolla a lo largo de diez grandes actos y tiene como protagonistas a dos individuos: Kid Ying y Dr. Yang. Pasa en Japón por Ganbare Goemon (-an, para algunos soportes) y presume de originalidad y diversión por los cuatro costados: no olvidéis que permite la participación simultánea de dos esmerados semi-ninjas.

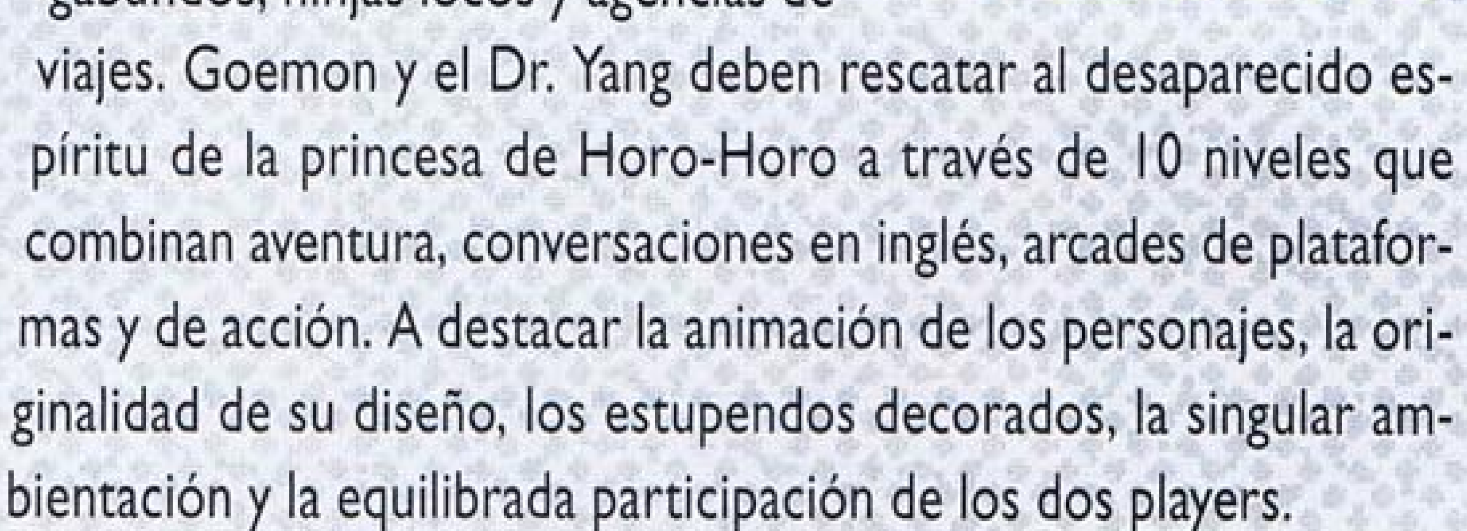


• **COMPAÑÍA:** Es una producción Konami pasada a PAL en 1994 pero de claros antecedentes nipones.

• **ORIGEN MANGA:** Por lo que respecta al tema Anime, Konami editó un OAV de Goemon allá por 1991, pero parace que no tuvo demasiado éxito. Ahora, para celebrar su quinto aniversario, la compañía japonesa está reeditando en el mercado inglés el mismo vídeo.

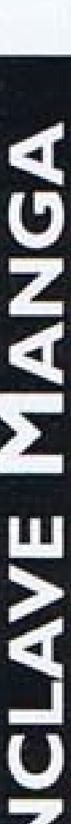


• **EL JUEGO:** Es una deliciosa comedia nipona sobre princesas, vagabundos, ninjas locos y agencias de viajes. Goemon y el Dr. Yang deben rescatar al desaparecido espíritu de la princesa de Horo-Horo a través de 10 niveles que combinan aventura, conversaciones en inglés, arcades de plataformas y de acción. A destacar la animación de los personajes, la originalidad de su diseño, los estupendos decorados, la singular ambientación y la equilibrada participación de los dos players.



• **FUTURO:** Incierto en España, la verdad.

• **CURIOSIDADES:** Mucho tardó Konami en traducirlo. Casualmente lo hicieron al poco tiempo de que las revistas británicas del sector le cascaran un 90%. By the way, ya está hecha la segunda parte.



DETALLES CURIOSOS

cias a comics Forum y Manga Films). 3X3 Eyes narra la historia de Pai, el último de una especie de tricíclopes dotada de poderes. Y su juego nos deja en la misma situación solo que a los mandos de un gran RPG.

• ¿Y qué me dicen ustedes de la serie **Doraemon**, un manga de gran éxito actualmente en las televisiones autonómicas? Pues que también tiene su cartucho 16 bits en la calle, bajo el nombre de Doraemon: World of Fairies. Se trata de una producción Epoch que combina RPG y acción. El personaje ha vendido más de 55 millones de copias manga desde su aparición en 1971. Ahora está a punto de lanzarse la segunda parte.

• **Los Caballeros del Zodíaco** es uno de los pocos juegos NES con manga detrás que sobreviven a la vorágine 16 bits. Concebido en papel por Masami Kurumada y llevado a televisión por la gente de Toei (¡que pena que ya no lo echen y sí hagan lo propio con G.I. Joe!), los caballeros zodiacales circulan aún sobre un 2 megas Bandai en el mercado francés -con textos en ese idioma- y la verdad es que está barriendo. Junto a Dragon Ball, también de la mis-

RANMA 1/2

Un éxito sin precedentes



• **TIPO DE JUEGO:** es un explícito torneo de artes marciales con mil y una relaciones sentimentales de por medio. Posee un desarrollo original, innovador y muy divertido.

• **COMPAÑÍA:** licencia Ocean para Europa, reprogramada por DTMC, con delicadas modificaciones sobre la segunda parte japonesa: una obra de NCS MASIYA (como Prince of Persia).

• **ORIGEN MANGA:** Ranma 1/2 es una creación de Rumiko Takashaki (como Fire Tripper y The Laughing Target). Apareció por vez primera en las páginas de Shonen Sunday, allá por Agosto de 1987. La historia, ya la sabéis todos...

• **EL JUEGO:** Arcade de lucha con intrépido argumento, una cifra elevada de luchadores: hasta 11, y un no menos provocativo montón de magias. Os veréis las caras con tahures, cocineros, magos, bailarinas y hasta un oso Panda. Posee tres modalidades de combate (historia, exhibición y grupo) y nos da en la nariz que os va a gustar bastante.

• **FUTURO:** Crecen las especulaciones sobre el último objetivo de Ocean: lanzar la segunda parte de Ranma 1/2. Y aunque aún no ha dicho nadie ni media palabra, lo cierto es que miles de mentes ansiosas comienzan a pensar en ello. ¿Será un RPG?, ¿será otro juego de lucha todavía más original?

• **CURIOSIDADES:** Arcadia -sus distribuidores en España-, lo agotaron en semanas. En cuestiones cómic, la serie continúa, pero se rumorea que la autora está pensándose el final. En tema Anime hay dos OVA´s circulando en los mercados nipón e inglés (pronto llegará uno de la mano de Manga Films). Y en asunto cartucho, existe en Japón un juego RPG con un Ranma muy Final Fantasy de protagonista.











¿Sabías que...

• **...Street Fighter II ya tiene su adaptación a Manga?** *Pues sí, el juego más famoso de todos los tiempos ha dado un paso de gigante al entrar en el mundo del comic japonés de la mano de Masaomi Kanzaki (el autor de Xenon, al que llaman Guerrero Heavy Metal). Más de 150 páginas han sido ya recopiladas en dos volúmenes cuya edición corre por cuenta de Tokuma Shoten. Pronto, en esta piel de toro.*

• **...el disparado U.N Squadron es la conversión de un manga de nombre AREA 88?** *¡Y vosotros que pensábais que lo suyo era una máquina Arcade!. Dramas, follones padre-hijo, unas cuantas escenas Top Gun y un poquitín de Dallas por aquello de los líos amatorios componen un manga pasado a brillante shoot´-em-up de la mano de Capcom. Como Street Fighter II.*

• **...otro arcade celebérrimo llamado Macross bebe como nadie del Manga?** *Para los que no hayan jugado a Macros: es un brillante shoot´-em-up a tres pilotos, heredero claro de las consignas de Darius Force y U.N. Squadron. Una buena obra de una compañía que se llama Zamuse sobre 8 megas de acción total. Y para los que quieran sorprenderse aún más que sepan que Macross es un manga ideado por Sikehiro Tomota y llevado al papel por Tsuguo Okazaki. Auténtico precursor de Battletech -y toda su serie-, su segunda parte es ya una realidad en nuestro país gracias a Forum Comics.*

•**...Square Soft tiene terminadas las dos primeras OVA´s de Final Fantasy VI?** *Otra vez que os cazamos. Los 24 megas + pila para salvar partidas de lo último que está pegando en Japón están a punto de tener su propio vídeo. El director de la animación se llama Mr. Rintarohas, y el dibujante Satoru Akahori.*

•**...Capcom ha puesto en marcha el manga de otro de sus mega-éxitos en Super: Breath Of Fire?** *Pues si no lo sabíais, ya lo sabéis.*

Y OTRAS HISTORIAS (cont.)

ma compañía, es un cartucho NES que todos deberíais tener.

• **Mistic Quest,** quedaos con el nombre. Es de lo poco, junto a Zelda, que podréis llevaros a la boca los chicos Game Boy en temas manga y RPG. A Link vamos a dejarle de lado, que lo suyo no viene de estas chinakadas. De Mistic Quest debéis saber que es un súper clásico de Square Soft pasado a portátil cuyo nombre suena a Final Fantasy. Que es toda una aventura, muy bien diseñada, que en este país lo distribuye Nintendo España, por aquello de que es una licencia suya. Imprescindible total.

• La historia de los nombres con los que ha sido conocido **Secret Of Mana** es muy curiosa. Veréis, en realidad el juego se tendría que llamar Seiken 2, pero como resulta que Seiken (un cartucho Game Boy de Square) fue retitulado Final Fantasy Adventure en Estados Unidos, pues si se le añadía un dos iba a dar la impresión de ser una simple secuela. Y no, no es una secuela, es un grandísimo juego con Multitap y control de tres personajes simultáneos. Otro día os explicaremos porqué se conoce a este cartucho por Holy Sword Legend 2.

Para disfrutar del Manga: Lee

Comics FORUM edita la colección de Manga más sagrada del país. A continuación vamos citar los títulos que ya están publicados (por si quieres pedirlos, Tlf: (93) 209 80 22) y los que se están publicando.

Series ya publicadas

- **El Puño de la Estrella del Norte:** 48 pags. 8 números. 275 pts. (El nº 5 es de 64 pags y cuesta 325 pts).
- **Crying Freeman:** 64 pags. 8 números. 325 pts.
- **Grey:** 72 pgs. 9 números. 350 pts.
- **La Leyenda de Kamui:** 64 pgs. 7 números. 325 pts. (El nº 7 es de 96 pags y 425 pts).
- **Xenon, El Guerrero Heavy Metal:** 64 pags. 11 números. 325 pts. (El nº 11 es de 96 pags y 425 pts).
- **Ranma 1/2 (1ª Serie):** 40 pags. 7 números. 250 pts. (El nº1 es de 48 pags y 275 pts).
- **Patrulla Especial Ghost**: 48 pags. 8 números en color y B/N. 550 pts.
- **Striker:** 48 pags. 3 números. 275 pts.

Publicándose en la actualidad

- **Mai, la Chica con Poderes:** 64 pags. 17 números. 325 pts.
- **3X3 Ojos:** 64 pags. 8 números. 395 pts.
- **Macross II:** 64 pags. 5 números. 325 pts.
- **Horobi:** 72 pags. 8 números. 350 pts.
- **Las Aventuras de Fly** (Quincenal): 48 pags. Serie Abierta, va por el nº 10. 275 pts.
- **Dragon Ball** (Serie Blanca, semanal, edición en castellano y catalán): 32 pags. Serie que finalizará en el nº 153. Va por el nº 100. 175 pts.
- **Dragon Ball Z** (en castellano y catalán): 48 pags. Serie abierta, va por el nº 23. 275 pts.
- **Los Caballeros del Zodíaco** (Semanal): 32 pags. Serie abierta. 175 pts.
- **Doraemon** (Semanal, edición en castellano y catalán): 32 pags. Serie abierta. 175 pts.
- **Appleseed:** 48 pags. 18 números. 325 pts.
- **Santuario:** 80 pags. 9 números. 375 pts.
- **Lamu:** 48 págs. 8 números. 275 pts.

En preparación

- **Ranma 1/2** (2ª parte): 40 páginas. 10 números. Será presentado en el salón del comic.

Libros ya publicados

- **Gunhed:** Tapa dura. Color. 128 pags. 1750 pts.
- **Hotel Harobur View:** Tapa blanda. Formato Album. 96 pags. 1250 pts.
- **Pineapple Army.** Tapa Blanda. Formato Libro. 288 pags. 1750 pts.

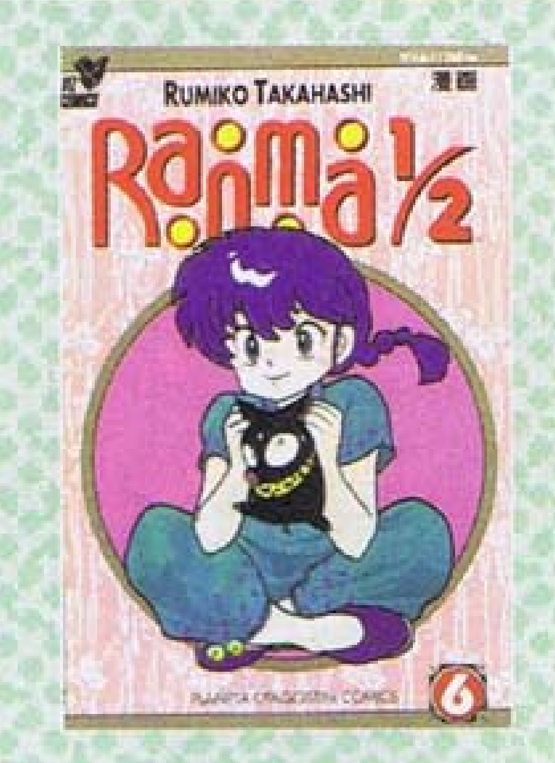
Libros en preparación

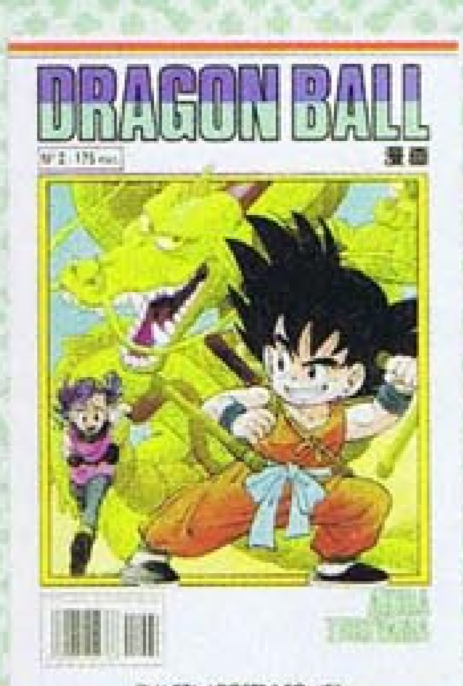
- **Ashguine:** Tapa Blanda. Formato Libro. 192 pags. Apacerá en el salón del comic de Barna.
- **¡Qué Horror de Apartamento!:** Tapa Blanda. Formato Album. 112 pags.

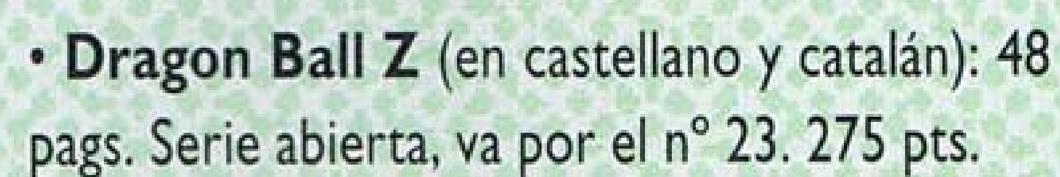
RANKING MANGA

Según rezan las revistas más audaces del sector Manga (una en especial, de nombre Manga Zone), estas son las preferencias Anime del público especializado. En Mangas (cómics), películas y personajes masculinos.

Manga	Películas	Personajes Masculinos
1) Ranma 1/2	1) Akira	1) Ranma Saotome
2) Kimagure Orange road	2) Ano Hi ni Kaeritai	2) Kyosuke Kasuga
3) Akira	3) Macross	3) Ryo Saeba
4) Touch	4) Dominion Tank Police	4) Kaneda
5) Appleseed	5) Kaze no Tani no Nausicaa	5) Tatsuya Uesugi
6) Silent Mobius	6) Silent Möbius	6) Hikaru Ichijo
7) Grey	7) Vampire Hunter D	7) Vegeta
8) Dragon Ball	8) Gunbuster	8) Piccolo
9) Gunm	9) Gundam 0080	9) Grey
10) Crying Freeman	10) Proyecto Ako	10) Toranks











ANECDOTARIO PARA MENTES AVISPADA

- En Japón hay manga mires donde mires. **La última página de las revistas japonesas de moda también es escusa para colocar un comic** de un autor joven y desconocido. Para lanzarle a la fama, suponemos.

- **Las revistas especializadas en Manga dedican en sus últimos números un tratamiento súper especial a Street Fighter II.** Hablan del videojuego, de sus tres partes (incluyen la de recreativa a punto de aparecer en cartucho SNES), de trucos y cuentan con pelos y señales de qué va la historia (y hasta el deselance) pasada a comic.

- Esto va para los especialistas. Está más que cantada **una adaptación de la versión animada de «Yuyu Hakusho»,** una serie del gran tirón popular del Shonen Jump.

- **El Canal 33 ha dado por finalizada la emisión de Dragon Quest** (Fly entre nosotros) en su horario de las mañanas. Ya se han programado los 46 episodios previstos.

- Dos **autores españoles de prestigio Manga,** Calpurnio y Cifré, han empezado a

Si estás dispuesto a alucinar, Manga Films te lo pone muy fácil

En cuanto le eches un ojo a cualquiera de estas muestras Anime, sentirás la necesidad de profundizar más en el tema manga. Y aunque hace bien poco que el sello Manga Films comercializa estos vídeos en nuestro país, su grado de aceptación está siendo máximo. Por si os falta algún título y para estar a la última, ahí va la relación de vídeos Anime que están a la venta o que van a estarlo pronto.

- **El Puño de la Estrella del Norte**.
- **Dominion Tank Police** (Actos I, II).
- **Urotsukidoji** (1ª parte, La Leyenda del Señor del Mal).
- **Venus Wars**.
- **Doomed Megalopolis.**
- **Judge**.
- **El Ultimo Profesor**.
- **3X3 Ojos**.



Próximos Lanzamientos

- **Doomed Megalopolis 2ª parte, El Desastre.**
- **3X3 Ojos 2ª parte.**
- **Macross II, Actos I y II.**
- **Wicked City.**
- **Robot Carnival.**
- **Los Caballeros del Zodíaco.**
- **Alita. Angel de Combate.**
- **Ranma 1/2: Buscando a Shampoo desesperadamente.**
- **La Heróiça Leyenda de Arislan.**
- **Proyecto A-Ko.**
- **Kimagure Orange Road (Johny y sus amigos).**
- **RG Veda.**

Manga Dragonball

Las tres OVAs de DragonBall, a secas, ya están a la venta. Sus títulos son **La Leyenda del Dragon Xeron; La Bella Durmiente en el Castillo del Mal; y Aventura Mística.** En todas ellas asistiremos a las aventuras del pequeño Goku durante su primera estancia en TV. Y duran, proximadamente, unos 50 minutos.

Con la **Z detrás**, Manga Films pondrá a la venta hasta seis títulos de Goku. Éstos son sus nombres:

- **Guerreros de Fuerza Ilimitada:** Goku contra Metal Coora en el planeta de los Namekianos.
- **Garlick Junior Inmortal:** Garlick quiso apoderarse del trono de Dios y fue enviado a otra dimensión.
- **El Superguerrero Son Goku:** El hechicero Slug regresa a la Tierra para reunir de nuevo las bolas del Dragon.
- **Los Mejores Rivales:** Goku debe enfrentarse al hermano del fenecido Freezer.
- **El Más Fuerte del Mundo:** El Doctor Wiró busca venganza.
- **La Super Batalla**: Desertores del ejército de Freezer llegan a la Tierra con unas horrible Semilla.

¡Qué, flipante! ¿no?

El "Gore" o "Erotique Grotesque". Póngale algo picante al manga

Si sois amigos de cierto tipo de escenas escabrosas, encontraréis en algunos manga ejemplos de que los japonesitos son muy raros para algunas cosas. Animes como **Urotsukidoji** *(subtitulado el muchacho errante) han levantado más polémica que algunos films subiditos de tono. ¿Que porqué? Pues porque este manga, nacido de la calenturienta mente de* **Toshio Maeda**, *posee un elevado número de escenas sexuales y excesivamente violentas que los censores británicos han decidido evitar a toda costa. Y es que este film, versionado a partir de un OAAV (Original Adult Video Animation, el homónimo de los dibujos animados porno), se ceba en una historia sin complejos (casi siempre con jovencitas estudiantes de por medio) que permanentemente alude a violentos y voluptuosos episodios con carne de por medio. Bajo el auspicio de* **Penthouse**, *está considerada como una de las obras para adultos mejor realizadas.*

S Y EXIGENTES QUE ESTÁN A LA ÚLTIMA

colaborar con la editorial japonesa Kodansha.

• **El enorme éxito de Slam Dunk** (ver recuadro Bandai) ha generado una adaptación televisiva. Semanalmente en la TV japonesa de la mano de Toei Animation.

• Ya podemos disfrutar de la **segunda parte de Mazinger Z. Super Mazinger Z** será emitido por Tele 5 durante 56 fines de semana.

• **Project A ko 2: Plot of the Daitokuji** será la segunda parte de Project A ko, una de las cintas más vistas por ingleses y americanos.

• **¿Cuándo llegará al vídeo Porco Rosso,** el fabuloso film de Hayao Miyazaki? Esa es la pregunta que todos los amantes de la obra de Nausicaa, Totoro se están preguntando. Y más aún después de saber que obtuvo el premio al mejor largometraje en el festival dÁnnecy 93..

• **¿Cuándo podremos disfrutar de mangas como Bastard!,** la continuación del Puño de la Estrella del Norte, Compiller, Las Extraordinarias aventuras de Geo-Geo y Gundam 0080? Porque en Italia ya los devoran.


concurso
MA
Dibuja tu propio manga
Muy bien, ya has disfrutado bastante con este alucinante reportaje del Manga que te hemos preparado con tanto esmero. Pero, y tú, ¿que? ¿no piensas hacer nada? Pues para demostrarnos que te ha interesado el tema, ponte manos a la obra y dibújanos tu propio Manga. ¡Ah!, y no te preocupes si no te sale demasiado bien, lo que cuenta es la intención y la simpatía, Pero, eso sí, no te olvides de indicarnos tu edad, pues será muy importante a la hora de elegir a los ganadores.
esperamos tu Manga. Suerte¡
BAN DAI
comics forum
PLANETA-DeAGOSTINI COMICS
MANGA

...y podrás conseguir uno de estos 25 lotes de premios.

4 PELÍCULAS DE VIDEO

Manga Video te ofrece, a través de este concurso, la posibilidad de ganar 4 películas que te dejarán alucinado durante horas y horas: Doomed Megapolis, 3x3 Ojos, Dominion Tank Police y Dragon Ball Z (Garlik Junior Inmortal). ¿Qué? ¿Cómo lo ves?

1 CARTUCHO DE ULTRAMAN

Bandai, sin duda, es la compañía de videojuegos que más se pirra por esto de los Manga. Por eso era normal que también quisiera participar en este conurso. Ya lo sabes, si resultas elegido como uno de los ganadores, recibirás también un sensacional cartucho de Ultraman para Super Nintendo.





2 COLECCIONES DE COMICS

Dos de las mejores series de comics publicadas hasta el momento, pueden ser tuyas. Los 8 números de GREY y los 9 de PATRULLA ESPECIAL GHOST te demostrarán porqué esto de los mangas está teniendo tanto éxito en todo el mundo. Y con la garantía de Comics Forum.

Bases del concurso

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores que envíen su trabajo junto con el cupón (no valen fotocopias) a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS S.A.
NINTENDO ACCIÓN
Apdo. de Correos 400
28100 Alcobendas (Madrid)

Indicando en una esquina del sobre: **CONCURSO MANGA**

2. - El tamaño máximo del papel utilizado para los dibujos enviados será folio o DINA-4. y el cómic podrá constar como máximo, de 4 páginas.

3. -.Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del 1 de Abril de 1994 al 1 de Mayo de 1.994.

4. - La elección de los ganadores se realizará en la redacción de Nintendo Acción y los trabajos premiados serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.

5. - De entre todos los mangas recibidos se elegirán **veinticinco**, que serán premiados cada uno con:

UN LOTE DE 4 PELICULAS: Doomed Megapolis 1, 3X3 Ojos 1ª Parte, Dominio Tank Police I y II y Dragon Ball Z (Garlik Junior Inmortal).
UN CARTUCHO PARA SNES: Ultraman
Y DOS COLECCIONES DE COMICS: Patrulla Especial Ghost (9 números) y Grey (8 números).
El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

6. - Caso de que el premio se extravíe en el correo al ser enviados a los ganadores, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

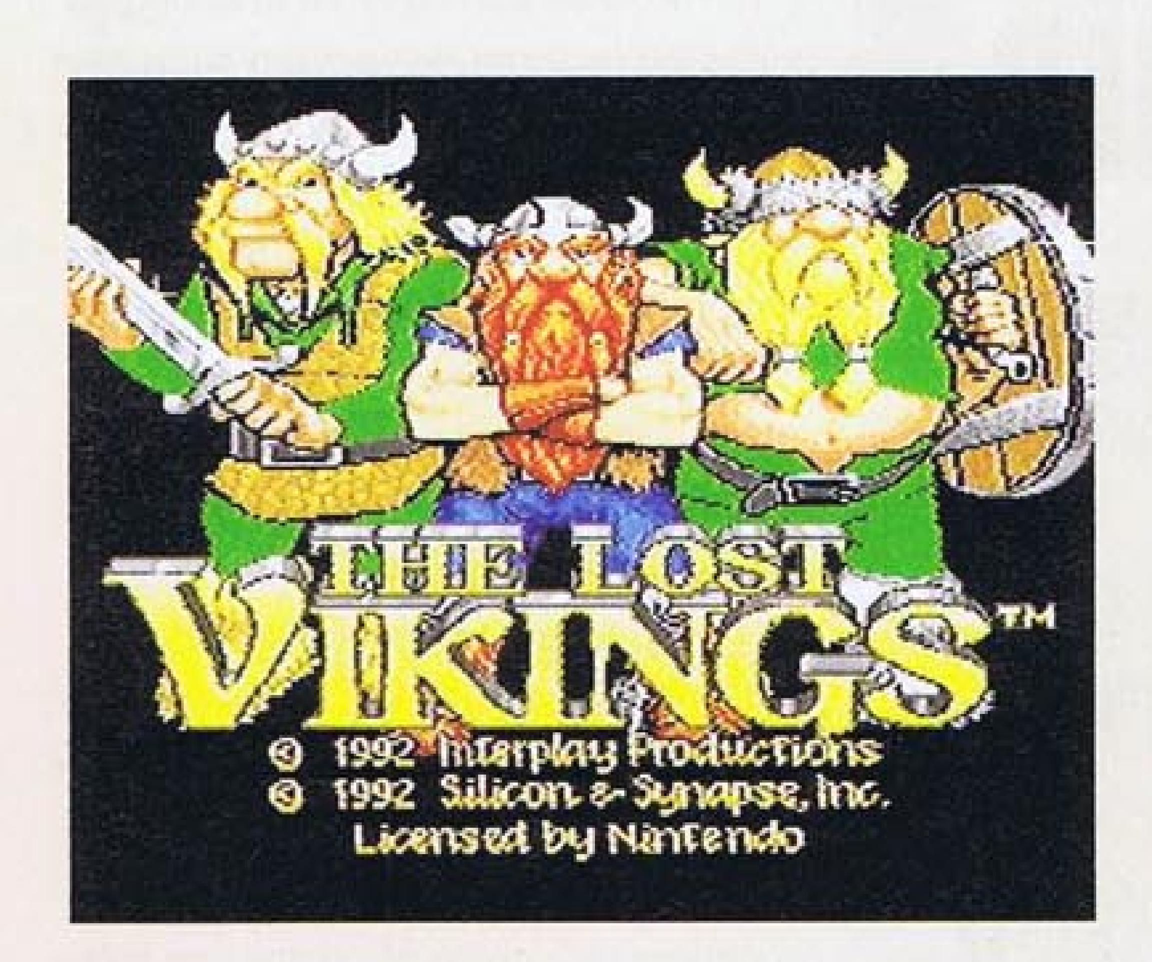
7. -El hecho de tomar parte en este concurso implica la aceptación total de sus bases

8. -Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores.



THE LOST

• Nintendo •Super Nintendo



Vía Nintendo. *Lost Vikings es una producción Interplay cuya licencia obra en poder de Nintendo. Es decir, que a todos los efectos el juego es de Nintendo.*



Colabora, es mejor. *Si queréis salir con buen pie de esta aventura, no os quedará más remedio que ayudaros, vikingos. De lo contrario...*



Aprovechad las habilidades. *Cada uno de los vikingos perdidos cuenta con una habilidad especial. Tendréis que saber utilizar la de que cada uno en el momento preciso.*

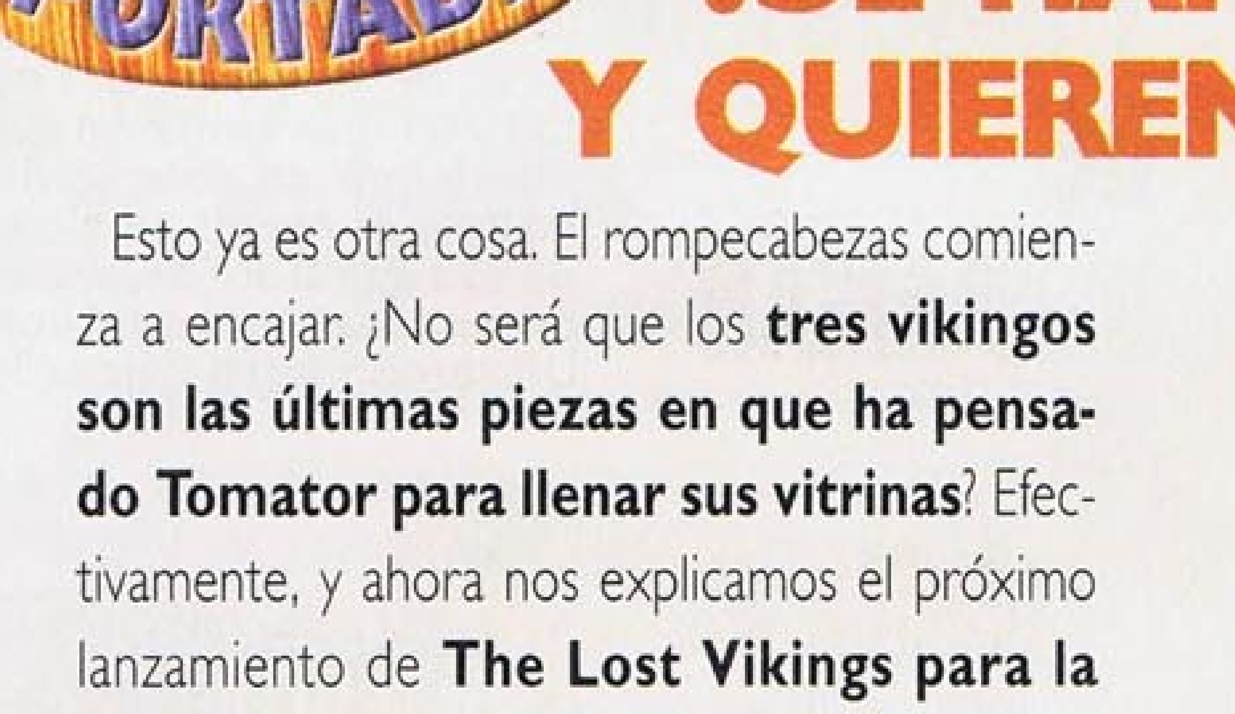


Mezcla de muchos estilos. *Aunque la estrategia es el género predominante, en Lost Vikings os encontraréis plataformas, arcade, aventura y mucho más.*

Así se trabaja en equipo

Hace mucho que nuestros tres vikingos no salen de su bosque, así que lo más seguro que anden muy "perdidos" durante el juego. ***¿Cómo podréis ayudarles a salir del atolladero en que se han metido?*** *Pues usando la cabeza, que a ellos les sirve para algo más que para llevar el casco. En las* ***37 fases*** *de que se compone The Lost Vikings tendréis que* ***pensar la mejor forma de utilizar las cualidades de cada vikingo,*** *para superar así todos los obstáculos:* ***un salto casi imposible o un incordiante enemigo****. Tendréis la posibilidad de ir* ***moviendo alternativamente a cada uno*** *según lo requiera la ocasión, pero recordad, sólo trabajando en equipo regresarán sanos y salvos a casa. El reto, pronto estará servido.*

¿Qué hacen **tres vikingos viajando en el tiempo**? ¿Cómo han conseguido meterse en **una nave espacial**? ¿A quién se le puede haber ocurrido una locura semejante? Bueno, no nos precipitemos. Vayamos por partes. Primero las presentaciones. Estos tres muchachotes se llaman **Erik, Baleog y Olaf** y, según nos cuentan, resulta que estaban durmiendo tranquilamente en su aldea cuando algo raro ocurrió. Lo único que saben es que, al despertar, estaban dentro de una extraña nave y no en casa, al lado de sus mujercitas. ¿Les creemos o no? Investiguemos en otros sitios. El **corresponsal de Nintendo Acción en el planeta de los Croutonians** nos dice que Tomator, el mandamás de aquel lugar, se está dedicando a recoger diversas formas de vida para exponerlas en su museo intergaláctico.



¡SE HAN Y QUIEREN

Esto ya es otra cosa. El rompecabezas comienza a encajar. ¿No será que los **tres vikingos son las últimas piezas en que ha pensado Tomator para llenar sus vitrinas**? Efectivamente, y ahora nos explicamos el próximo lanzamiento de **The Lost Vikings para la Súper**. Pero todavía no sabemos quiénes son los responsables de este enredo.

Veamos. ¿Qué compañía tiene la originalidad



Esto sí tiene historia. *La nave de Tomator es un auténtico laberinto de épocas, países y situaciones. Cada nivel del juego representará una divertida etapa histórica.*

VIKINGS

•Estrategia • 8 Megas • Mayo •



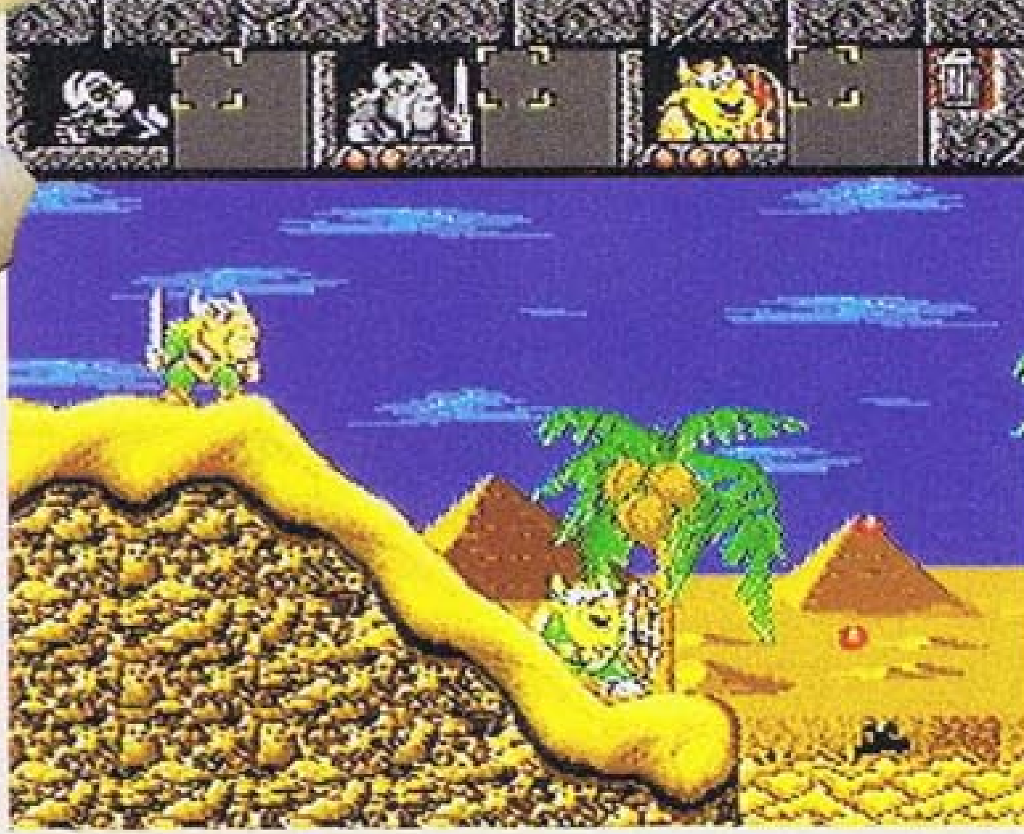
PERDIDO REGRESAR!

por bandera? ¿Quién ha sacado ultimamente juegos tan divertidos como el celebrado **Clayfighter** o el cañero **Rock'N'Roll Racing**? Evidente. Sólo a **Interplay** se le podía haber ocurrido una historia tan disparatada. Sólo ellos harían un juego en el que tres vikingos fueran secuestrados por una nave espacial y recorrieran después **varias épocas históricas** antes de regresar a su casa. Y claro, sólo a **Nintendo** se le podía haber ocurrido hacerse con una de las mejores licencias que pueblan el planeta. No en vano es nuestra portada y, de la misma forma, el mes que viene os deleitaremos con mucho más.

Un error de cálculo. *La aventura de los vikingos comienza en una pacífica aldea. Un día de caza en el que los únicos cazados fueron ellos mismos.*



¿Enemigos? No gracias. *No abundan, pero sí que fastidian. En Lost Vikings brilla el factor imaginativo, pero también os tendréis que zurrar con un buen número de enemigos.*



Superlativo en todo. *El cartucho de Interplay/Nintendo será uno de las joyas de la gran N para el año 94. Haríais muy mal en perderos este exquisito juego.*



Necesitaréis pistas. *Al inicio de cada misión, se os informará de la clase de objetivos que debéis perseguir. Además, unos iconos en forma de interrogación os darán pistas.*



Modo dos jugadores. *Dos intrépidos vikingos podrán ser controlados por dos chavales a la vez. Eso sí, tendrán que permanecer juntos en la pantalla. No habrá split screen.*



Objetos interactivos. *Buscad y recoged todos los objetos que encuentres dispersos por los niveles. Os serán muy útiles para cumplir la misión que se os haya encomendado.*

Yo salto, tu me proteges y el dispara

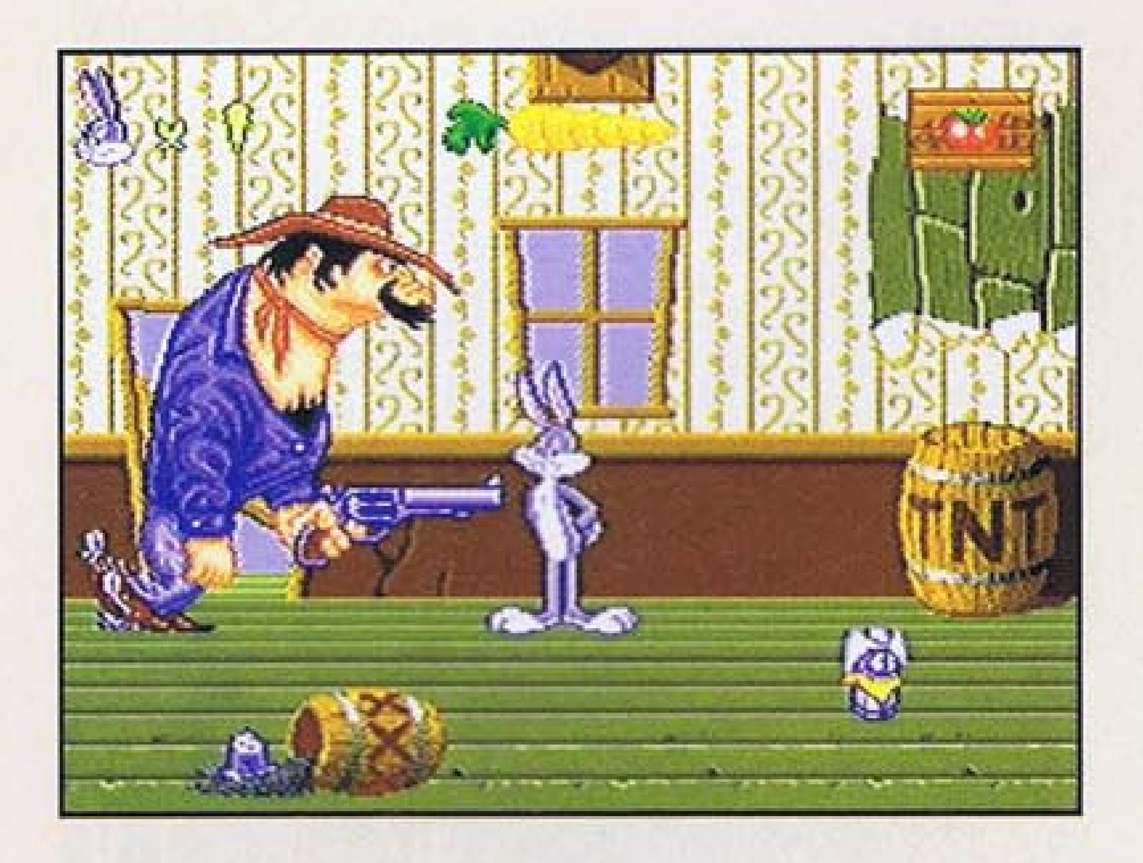
Estos vikingos son unos **artistas** que no dudarán en demostrar sus habilidades durante el juego. ¿Os gustaría conocerlas? Mirad, **Erik es todo un atleta**. Con sus saltos y sus cabezazos no habrá obstáculo que se le resista. **Baleog es el más guerrero del grupo**. Su **espada y su puntería** con el arco serán toda una garantía de seguridad. Y el último, Olaf, se encarga de proteger al resto merced al escudo que le dieron los dioses.

BUGS BUNNY:

• Sunsoft • Super Nintendo •

"Será como ver a Bugs comiendo zanahorias en la tele."

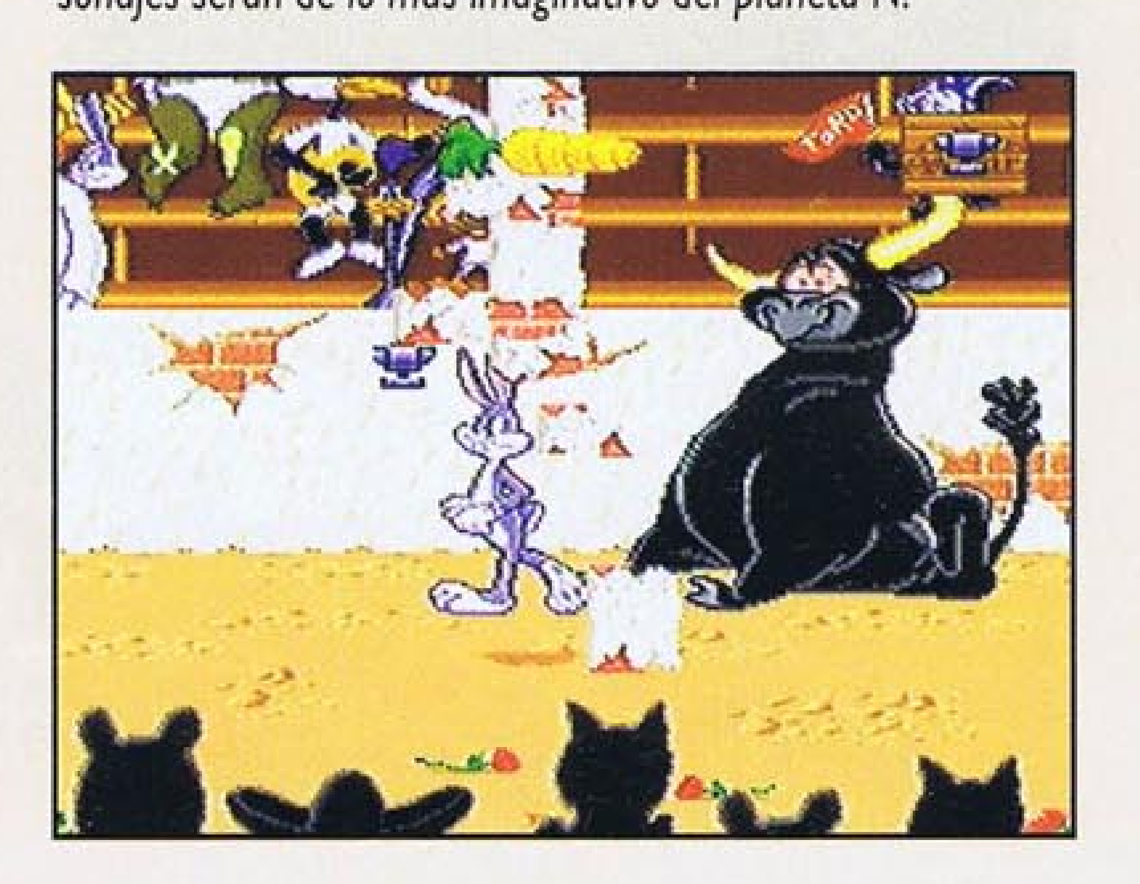

A base de pinceladas. La primera escena de este Rabbit Rampage saldrá de la mismísima paleta de colores del autor. Y Bugs será un dibujo maravilloso hecho a base de lápiz.



¡Observad la bala! Detalles como la bala que come pólvora, abajo a la izquierda, os dejarán alucinados.


Sentido del humor a raudales para fans del conejo.
La instantánea recoge el momento en que Bugs da una buena lección al cazador. Tranquilo, con el rostro confiado le pone el dedo en el cañón y espera. Elmer recibe el impacto y se limita a fruncir el ceño. En Rabbit Rampage la vida será así de divertida.


Toda la fantasía del mundo. Escenarios, colorido y personajes serán de lo más imaginativo del planeta N.



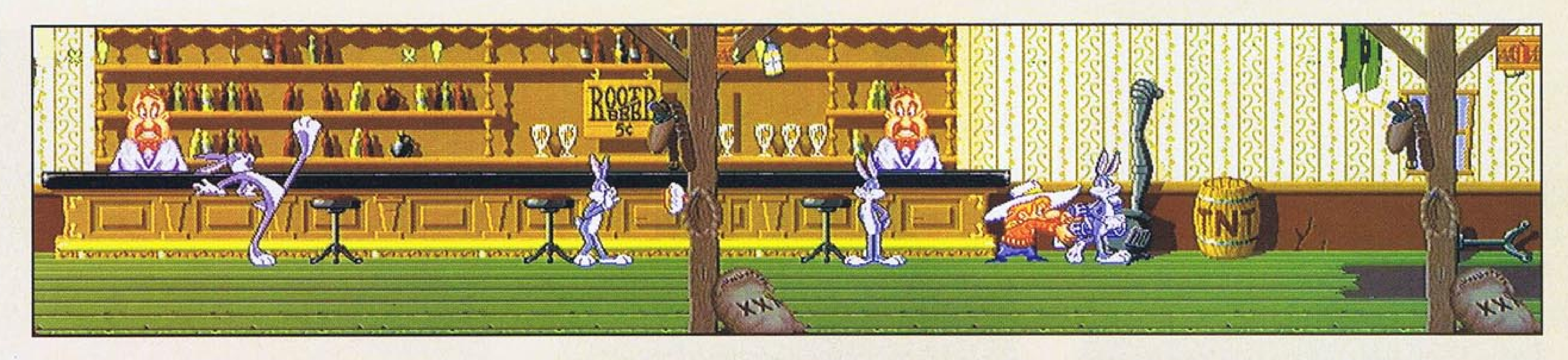
Sunsoft ya ha conseguido que los dibus de la Warner alcancen la categoría de clásicos en consola. Ahora quiere bordar la faena. Ya ha inmortalizado al Pato Lucas en **Daffy Duck**, a Taz en **Tazmania**, al Bip-bip Correcaminos en **Death Valley Road Runner** y hasta a **Speedy Gonzales** en la portátil. Con notas altas, mucha técnica y el tirón popular en todas ellas. El plato fuerte, también uno de los más esperados, se llamará Bugs Bunny y después algo como Rabbit Rampage. Estará en vuestras pantallas un mesecito después de que leáis este texto. Y los chicos de Sunsoft lo han preparado con tanto mimo, que **más que un juego les ha salido una película**, un corto de la Warner.

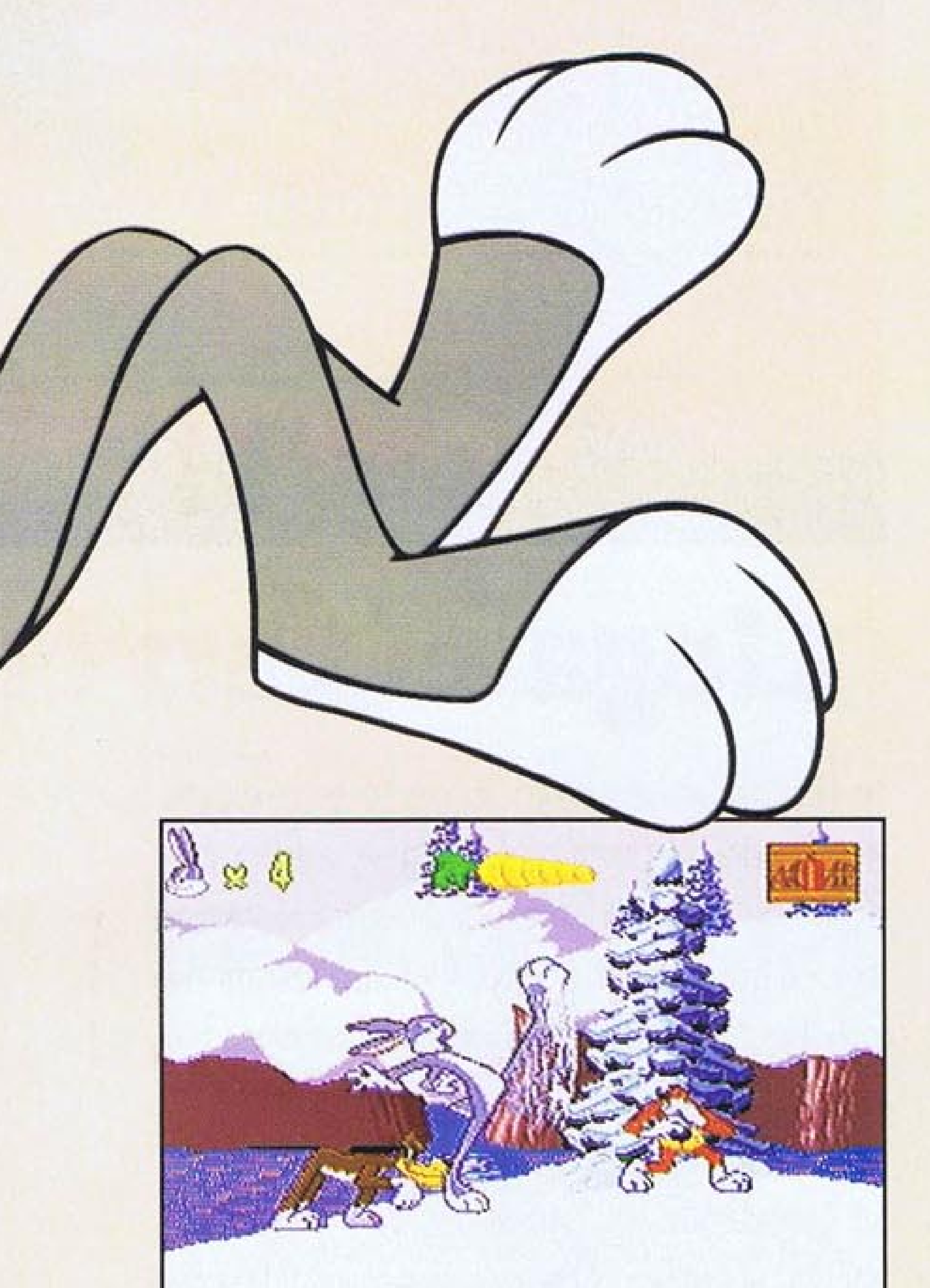
Lo que pasa es que dentro del corto, y como protagonista indiscutible, estará el conejo para deciros a voz en grito aquello de **«¿Qué hay de nuevo, viejo? ¿Es que aún no os habéis enterado de que esto es un juego?»** Y los más embebidos en las impresionantes imágenes que verán en el cartucho, torcerán la cabeza y verán a un espigado Bugs saltando, zurrando a Elmer el cazador o pegando puñetazos a los sabuesos que intentarán localizar su rastro. Entonces os meteréis en el juego y hasta **diez fases independientes** os recibirán con los brazos abiertos apuntillando, **¿habéis visto lo grande y bonito y bien hecho que seré?** Y vosotros os pegaréis a mando y pantalla y recibiréis una serie de señales perfectas que incluirán: **logrado diseño** de los personajes, **animaciones increíbles**, un **sentido del humor** a lo Warner (con ACME incorporado a filas), un montón de caras conocidas (se nota que tenemos la licencia, ¿eh?) y una dificultad a la que sólo los más jugones podrán hacer frente.

Esas serán las primeras sensaciones. Las que llegarán después estarán marcadas por el **especilísimo toque que Sunsoft** ha dado al car-

Rabbit Rampage

Arcade • 12 Megas • Mayo •







¿Os he contado alguna vez lo de los 3 cerditos? *Rabbit Rampage se dividirá en 10 fases independientes. Una de ellas recogerá la fábula del lobo soplador y los 3 cochinos.*



Me casé con una bruja. *Como en una galería de personajes famosos, los rostros de brujas, cerditos y otros chicos conocidos desfilarán sin parar a lo largo del juego.*

Bugs, el potro de la Warner. *No veáis cómo se las gastará Bugs en su próximo estreno. Con movimientos hábiles, suaves y rápidos al margen de la contundencia de los golpes.*

tucho. **Rabbit Rampage** será por un lado **un cartucho de plataformas**, por otro un arcade más o menos **lineal y de golpes** (divertidísimas las patadas y giros del amigo) y por el último, una **especie de película** con los movimientos y acciones ya prefijadas para pasar de fase. ¿Os lo imagináis? Pues manos a la obra y echadle además un pelín de salsa picante y otro poco de episodios televisivos. Será un deleite para vuestros ojillos y para vuestro pad. El mes que viene, en esta revista. En acción.



La imágenes que os sorprenderán

La composición es propia y tiene las imágenes más divertidas que podréis encontrar en ***Rabbit Rampage****. Son fruto de un gran esfuerzo de selección (no nos han cabido todas) y en el ajo se han metido la* ***vida extra*** *tan difícil de encontrar, el* ***toro de olé torero español****, los* ***sufridos espectadores del sarao taurino****. Y, por falta de espacio, no han cabido la magia de la bruja que todo lo convierte en sapo, el biceps de Bugs, la rana encantada...*

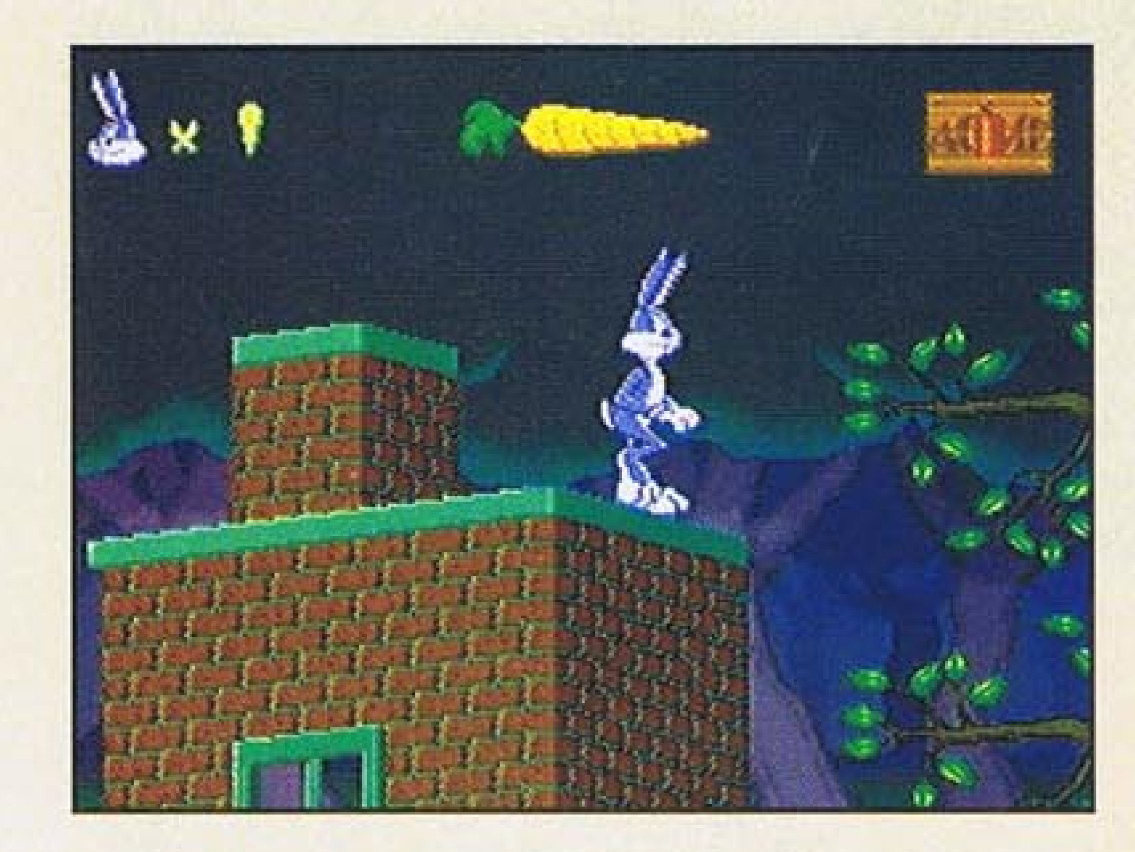








¿Qué le pasa a mi "torrero espanyol"? *Si queréis adivinar qué narices le pasa al toro y qué idems hace Bugs con un capote, no os perdáis el próximo número de la revista.*



El gráfico lo dice todo. *El punto fuerte de este cartucho estará en los gráficos. Serán maravillosos, simplemente.*

TURN & BURN:

• **Absolute** •Super Nintendo • Arcade



Imagen de un despegue a lo F-14. *Incluirá animaciones, un cielo que variará con arreglo al momento del día y un bramido de motores que os pondrá los pelos de punta.*



Una de las secuencias más espeluznantes. *El F-14 Tomcat atraviesa una gran nube mientras nos transmite una inigualable sensación de velocidad.*





Un vistazo al radar. *Para localizar los objetivos enemigos y hasta el punto de aterrizaje será necesario que acudáis a esta pantalla de información. Botón Select y basta.*



Secuencias digitalizadas para amantes del espectáculo. *En marcha, vuestro piloto podrá girarse a derecha a izquierda. No será demasiado práctico, pero sí muy hermoso.*

Llega el terren

La **primera experiencia de simulador aéreo** (aunque no en estado puro) sobre una Super Nintendo estará en breve al alcance de todos. Absolute, que ya se ha resarcido con **Super Battletank 2** -además de rentabilizar al máximo los 16 bits y otros tantos megas-, propondrá con este **simul-arcade** una fórmula muy parecida de actuación y concepto: se pone usted a los mandos de un pedazo de avión, ve usted un completo tablero de mandos, vuela, dispara, elimina a los objetivos, y regresa a la base. Pero no tan frío, claro. En realidad, volverá a meternos en ambiente y, para no ser menos, hará de la batalla aérea una estupenda delicia técnica que alucinará al personal.

Turn & Burn, subtitulado **No Fly Zone**, tomará los mandos de un F-14 Tomcat (el avión oficial de la marina U.S.) para que **uno o dos jugadores** despeguen, vuelen, disfruten del panorama, persigan a unos cuantos Mig 29 por el cielo, abatan objetivos en islas, penínsulas y se hagan con un aterrizaje perfecto. Entre medias, **acción en combate** para que ningún fan del arcade se sienta defraudado.

A los mandos del pájaro

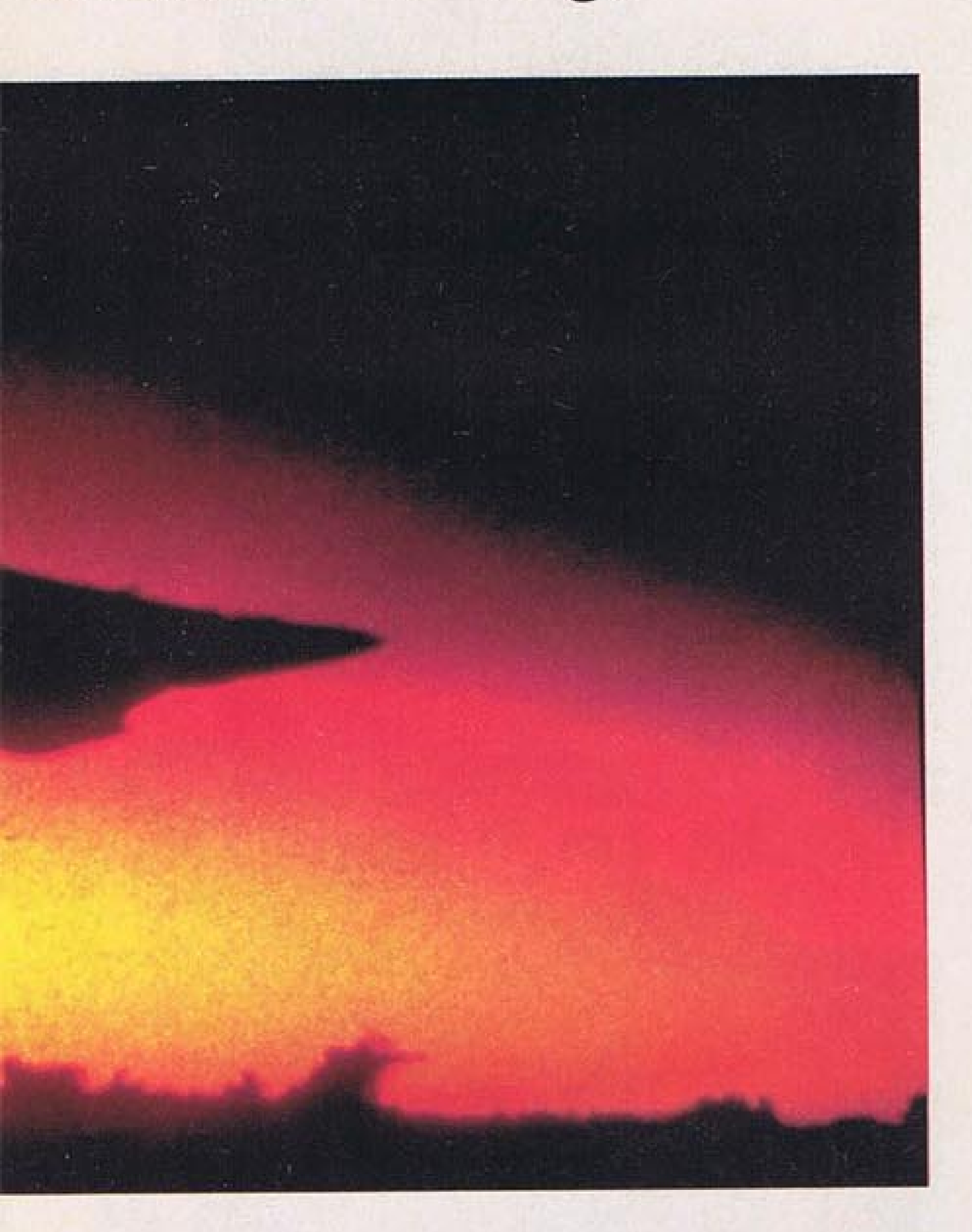
El cartucho de Absolute no será complicado de manejar (por si os temíais algo parecido). Aunque **todos los botones del mando** intervendrán en el asunto, lo cierto es que cada uno tendrá una misión definida. A vuestra disposición, un **radar** en el que quedarán localizados los objetivos enemigos, **4** eficaces **tipos de misiles**, **"Computer Systems"** a bordo para dar y tomar (de fácil acceso e información comprensible), y un gatillo rápido para que no se os escapen los aviones enemigos. En plan agradar al jugador, Absolute ha introducido además un par de **vistas laterales** a las que accederéis con los **botones L y R del mando**. En ellas seréis testigos de gráficos digitalizados de piloto y parte de ala con el trozo de cielo y enemigo (si lo hay) correspondiente. Y en plan pi-

¿Qué será, será Turn & Burn?

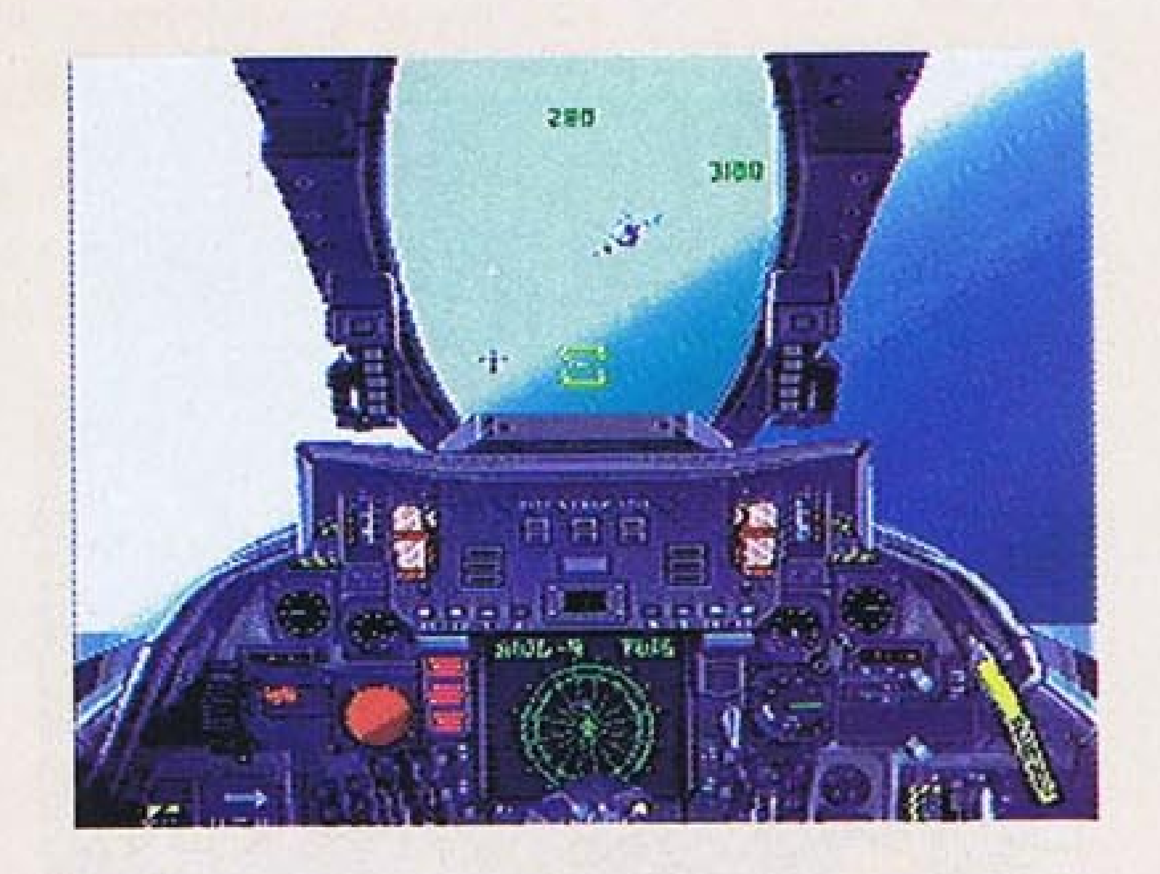
__Turn & Burn__ será un cartucho ante todo original, después muy entretenido y al final muy jugable. Nos explicamos. Será __original__ porque nadie antes había apostado por una perspectiva similar y había aprovechado la maniobra hasta tal punto. Será __entretenido__ porque no estamos hablando de un simulador puro, sino más bien de un juego que combina arcade aéreo de disparos con un sentido de la simulación muy convincente. Y será muy __jugable__ porque permitirá la participación simultánea de dos pilotos, y además dejará que cojamos los mandos y que luchemos frente a frente con el enemigo. Turn & Burn será también un título respaldado por una gran compañía: __Absolute__. Y por un gran juego: __Super Battletank 2__. Es imposible hacer algo mediocre teniendo estos precedentes. Pero es que ellos lo van a rizar. Dominan el ambiente, dominan las técnicas de programación, saben qué tienen que hacer y cómo trabajar. Las pruebas, dentro de muy poquito.

No Fly Zone

Simulador • 16 Megas • Finales de Mayo •



...noto Absolute



Buscando desesperadamente a un enemigo. *Cuando localicéis los Migs, deberéis hacer lo posible por seguir su estela. Entonces elegís el arma y ¡a por ellos!*



Explosión nocturna en vuelo. *Lo que veis al fondo es un objetivo militar implacablemente eliminado. La explosión no cegará vuestros ojos, pero os relajará un montón.*



El cuadro de mandos es lo que mola. *Echad un ojo a la parte central de la consola del piloto y decidnos: ¿Acaso no es un alucine ver explotar un avión de esa forma?*



Misil rastreador a punto de salir disparado. *Una de vuestras mejores armas será este tipo de misil. Se encargará de "oler" al objetivo y fulminarle. Eso sí, sólo hay dos.*

Y también en español

Fieles a las buenas costumbres que los chicos de Absolute parecen haber adquirido últimamente, ***Turn & Burn llevará los textos en español****. Y aunque como en el caso de Battletank, la verdad es que tampoco hace falta leer mucho, el hecho es que nos han vuelto a sorprender. Sorprender por dos motivos. Uno, porque en juegos que no requieren mucha lectura, van estos señores y se marcan una traducción. Y dos, porque Absolute tampoco es una gran-gran compañía, pero hace esfuerzos tan encomiables o más para adaptarse al mercado.*

lotar al avión, posibilidad de subir, bajar, aumentar la velocidad o disminuirla con sólo presionar un botón.

En cuanto al argumento, pues más o menos os lo estaréis imaginando. Hay una zona protegida en la que se ha prohibido hacer maniobras. Sobre el mar y a unos cuantos kilómetros de ninguna parte, los comandos enemigos han decidido hacerse dueños de la situación. Nosotros, como guardianes del mundo que somos, debemos impedir que la fuerza extraña invada la zona, así que no se les ha ocurrido otra cosa mejor que montarnos en un avión e invitarnos a volar.

Siguiendo las pautas de Battletank, las **misiones se alternarán a lo largo del día**. Es decir, tendremos que volar por la mañanita, por la noche y hasta con niebla. Al mismo tiempo, el número de objetivos se irá incrementando a medida que nos hagamos con las misiones. Primero serán unos cuantos Mig, luego más, y al final **objetivos que serán islas enteras**.

No os contamos más. Turn & Burn estará a la venta a finales de mayo. Id ahorrando, please.



Aterriza como puedas

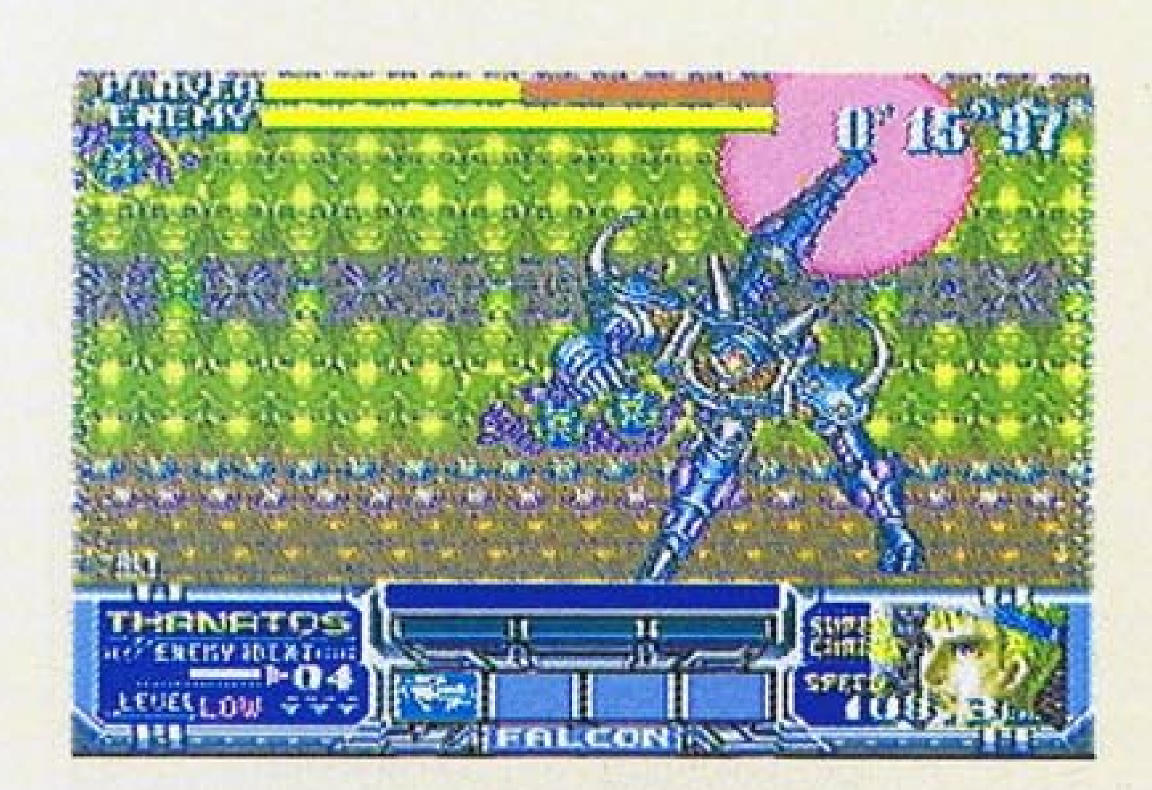
Aunque tampoco es cuestión de adelantar demasiadas cosas sobre la mecánica del juego, quizá sí que debiéramos poneros en guardia sobre uno de los aspectos más divertidos de Turn & Burn. Se trata del ***aterrizaje****, toda una misión para pilotos arriesgados que no sólo precisará de* ***buena maña*** *y vista, sino que además os pillará en el momento en que más relajados estaréis. No os damos más pistas. Sólo el aviso:* ***aquí hay espectáculo****. Y otro más: cuidado con el acercamiento, es peligroso.*

METAL COMBAT:

• Nintendo •Super Nintendo



Cargado de opciones. *Metal Combat será uno de los cartuchos más completos a los que podrás jugar con tu Scope. Prácticamente habrá opciones para todos los gustos.*



Un gran enemigo. *Todos creyeron que había sido destruido, pero sus 37.000 kilos y sus 165 km/h pronto saltaron de nuevo a escena. Es el gran jefe, así que prepárate.*



Modo dos jugadores. *Metal Combat te ofrecerá la posibilidad de jugar contra un amigo en el modo combate. Uno disparará con el Scope y el otro utilizará el mando.*



Ajusta la puntería. *En cualquier momento del juego podrás volver a recalibrar tu Scope haciendo uso del Pause y volviendo a disparar al centro de la pantalla.*

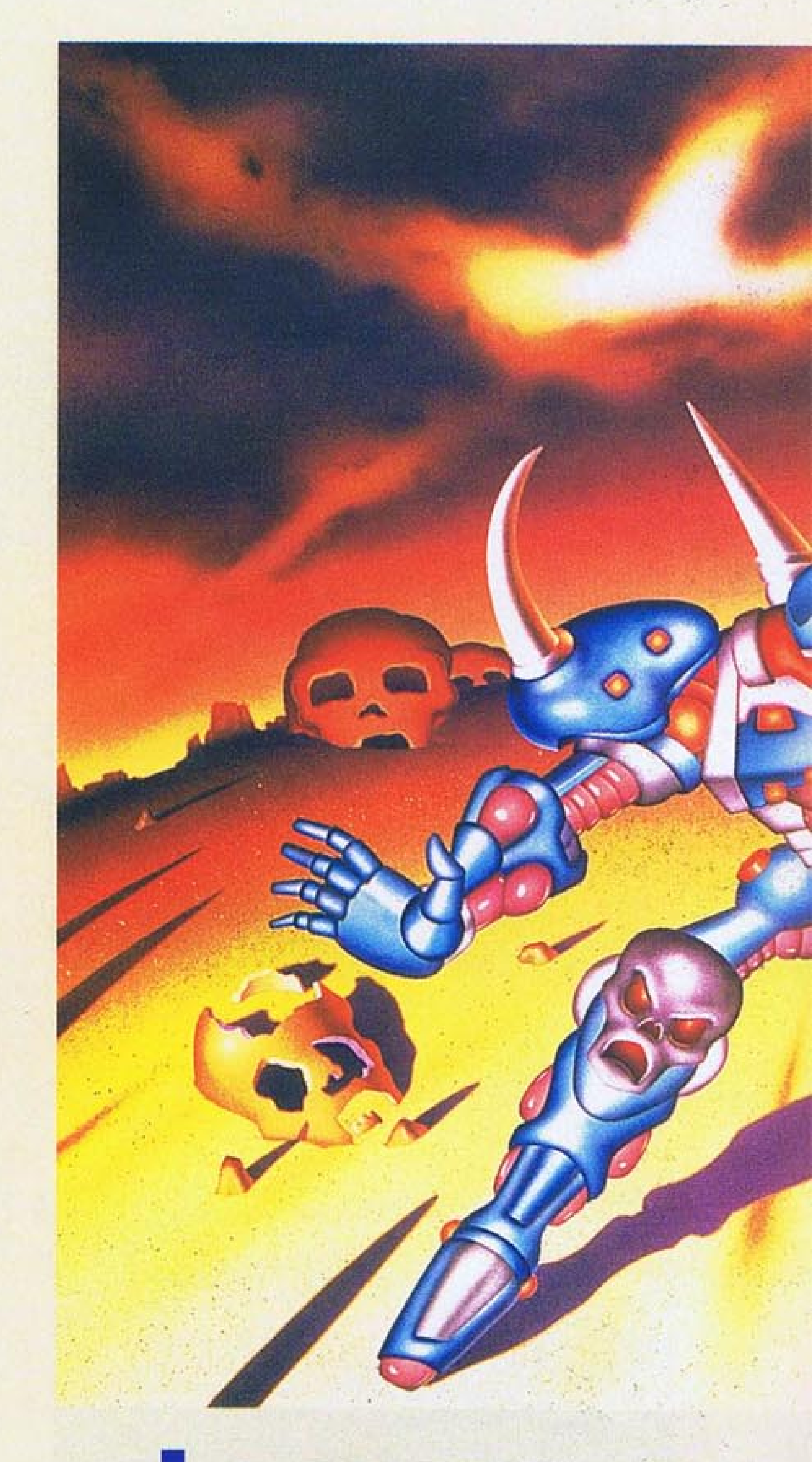


Tiempo límite. *En el modo contra reloj dispondrás de un tiempo para aniquilar al enemigo. Podrás salvar el record.*



Bienvenido al Scope. *Gracias a Nintendo, los chicos Scope podrán desempolvar su máquina y descargar adrenalina.*

En los albores del siglo XXI -según reza en las instrucciones- la sociedad emanaba odio y violencia a partes iguales. Destruidas naturaleza y capa de ozono, cambiado el curso de los ríos y aniquilada la mitad de la población, los pocos que quedaban debían conformarse con robar, destrozar, desesperarse o armar la gorda. La única fuente de diversión a la que se podía recurrir era el **Juego de Batalla**, y más que divertir la verdad es que marcaba. Según sus reglas, **dos ST (androides controlados por humanos y armados con tecnología punta)** debían masacrar sus corazas para ver quién aguantaba más. Estaba establecido que el **que ganara sería respetado** y subiría enteros en la escala social. Y que el que perdiera, se hundiría en el fango. **Metal Combat** es la historia de un **chaval cuyo padre** fue derrotado y enviado al escalón más bajo. Que entrenó, luchó duro y que ahora va a enfrentarse a los que echaron a su padre de la competición.



LA NUEVA OND

Más divertido que nunca

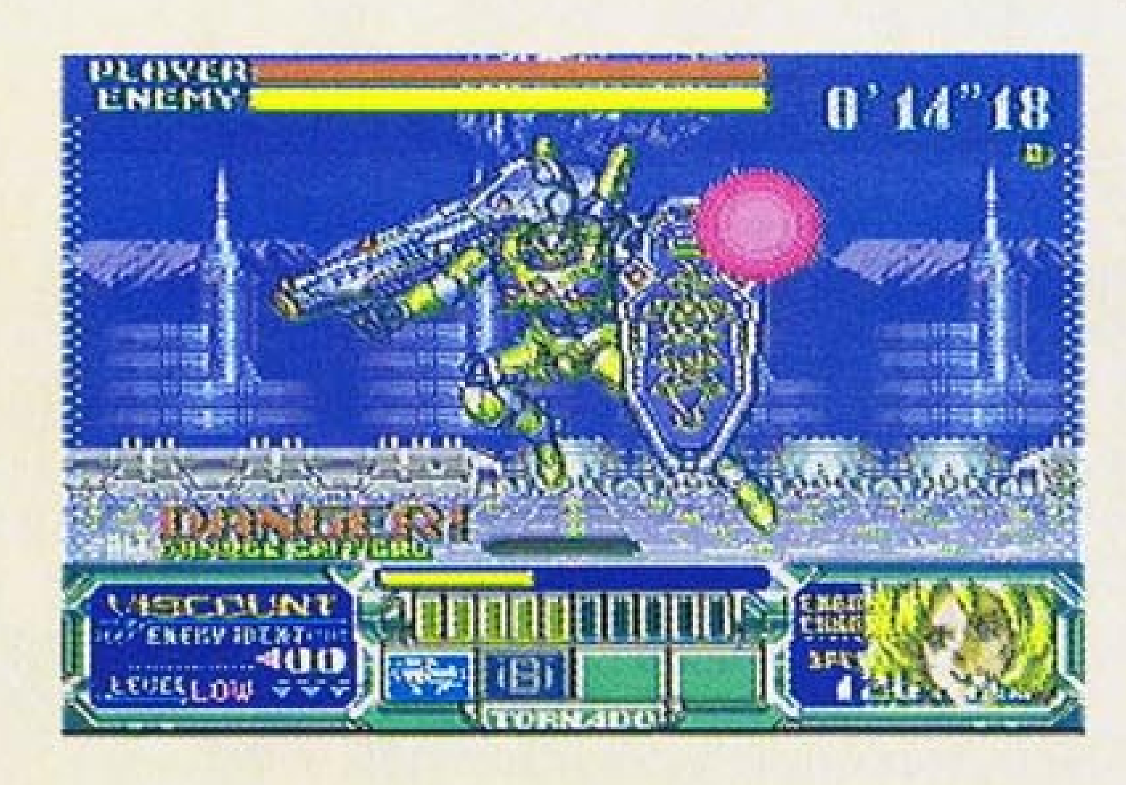
Los chicos de Nintendo siguen preocupándose por los innumerables seguidores que tiene el Scope, ofreciéndonos juegos cada vez más divertidos. En **Metal Combat tendrás que enfrentarte** en duelos cara a cara con diferentes **ingenios mecánicos** diseñados especialmente para la lucha de artillería pesada. Haciendo gala de unas **rutinas muy logradas**, la capacidad de movimientos de cada uno de estos monstruos, con **vertiginosos giros de 180 y 360 grados** o rapidísimos desplazamientos horizontales y verticales, te dejará con tres palmos de Super Scope.

Metal Combat tendrá **cuatro modos de juego** (entrenamiento, contra reloj, batalla y combate) y la siempre grata **posibilidad de**

FALCON'S REVENGE

• Super Scope• **16** Megas • Mayo •





***Completa información**. Todo lo que necesites saber está en pantalla. La energía, el tiempo, la velocidad del enemigo, el número de bombas, la potencia del arma, la cara del piloto...*

***16 megas del ala**. Si, por lógica, los cartuchos de 16 megas suelen ser los más espectaculares, os imagináis qué puede ofrecer Metal Combat con una memoria tan prodigiosa.*





***Cuatro modos de juego**. Desde el entrenamiento con instructor, a luchar contra el crono, pasando por el modo historia y el de dos jugadores, todo cabe en Metal Combat.*



***En busca del triunfo**. Nuestro papel en el juego pasa por controlar el ST de Mikle Anderson. Y el objetivo de Mike es llegar hasta Anubis para darle su merecido. ¿Le ayudarás?*

A DEL "SCOPE"

guardar los mejores records. Se abastecerá además de **nueve enemigos** de cibernéticos nombres cuya peligrosidad irá en aumento a medida que avances de nivel, y de **cuatro grados de dificultad** donde podrás **regular la velocidad de tu contrincante**.

En mayo estará a la venta esta bestia. Su lanzamiento sugiere que el Scope vuelve a estar de moda y que, gracias los cielos, vuelve a estar en los planes de Nintendo. **El mes que viene** desvelaremos muchos más datos sobre **Metal Combat**, para que sepáis que vais a tener entre manos exactamente, qué ofrecen los 16 megas que pesa el cartucho y con qué más cosas van a contar los chicos Scope durante este año. De momento apuntad este, que no tiene desperdicio y además os va a dejar pasmaditos.



Un arma polivalente



*Nuestro particular bazooka contará con un buen número de armas que podrás conseguir a medida que pases de nivel. Además de un **par de bombas que conseguirás rápidamente**, tendrás la posibilidad de **usar cinturones de protección, super misiles y un mecanismo** que aumentará la capacidad de disparo. Pero ojo, deberás usar el armamento de manera selectiva ya que algunos te restarán energía de tu barra de potencia.*





***Practica, que te va a venir bien**. Metal Combat será un cartucho difícil. Por eso te vendrá al pelo la opción entrenamiento, porque además tendrás hasta instructor.*

PIRATES OF

• Sunsoft • Super Nintendo •



Esto es un abuso. *Otra cosa no habrá, pero enemigos no van a faltar en ningún momento de la partida. En la mayoría de las ocasiones serán un montón contra vosotros solos.*



El Tesoro de Rule. *En esta pantalla podéis ver de qué está compuesto el tesoro que tendrán que reunir los protagonistas. Al término de cada fase obtendrán una de las joyas.*



Dos jugadores simultáneos. *Entre las opciones de juego estará la de dos jugadores. Cada uno tendrá su barra de energía y, claro, juntos les será mucho más fácil avanzar.*



Scroll horizontal. *La acción se desarrollará siempre de forma horizontal. El scroll irá haciendo paradas hasta que nos deshagamos de todos los enemigos en pantalla.*



En busca del tesoro

Para tratar de recuperar el ***tesoro de Tul****, estos tres amigos que ahora vais a conocer necesitarán mucho más que coraje. Algo así como* ***habilidad, suerte, fuerza****. Vamos a daros un* ***pequeño anticipo****. Para que no os perdáis.*

Ren, el rubio*, será el protagonista principal. Es el hijo del Rey Primus y su arma es una espada rota. Junto a él estarán* ***Ioz, un ex-pirata*** *de* ***contundentes movimientos*** *y gran fuerza (echad un ojo al tamaño del gráfico)y* ***Tula, una ágil heroína*** *en busca de aventuras que a buen seguro pronto se hará con una* ***ristra de enemigos a sus pies****.*



Las series de dibujos animados están dando mucho juego últimamente en Super Nintendo. Adaptaciones basadas en series japonesas como Dragon Ball Z o Ramma 1/2 parecen tener especial tirón en nuestro país. Pero como no sólo de manga vive el consolero, o al menos eso piensa la **gente de Sunsoft** -responsables del "warneriano" Daffy Duck (ya disponible)-, no está nada mal que de vez en cuando sea un **dibu americano** el que dé sentido a una de nuestras grandes previews.

Será por eso que los programadores de la compañía nipona han fijado sus ojos en una serie de Hanna-Barbera que ya hemos tenido ocasión de ver en nuestro país. Su nombre es **Pirates**

SUNSOFT SE LAN

of Dark Water y en su paso a los 16 bits tomará **forma de beat-'em-up** para deleite de los amantes de este género.

Tres piratas buenos

Como en toda historia de piratas, en ésta también existirá un **tesoro escondido** que es el que dará origen a la aventura. Resumiendo, que esto es una preview, os podemos decir que los **tres protagonistas** con los que podréis jugar: Ren, Ioz y Tuba, tendrán que encontrar el **Tesoro de Rul para salvar al planeta Mer** de

DARK WATER

Beat-´em-Up • **8 Megas** • Mayo





***Este sí que es grande.** Algunos enemigos no sólo tendrán un tamaño mayor que el resto, sino que además su barra de energía será mucho más difícil de "agotar".*



***En la línea Golden Axe.** Pirates of Dark Water os recordará al clásico de las recreativas, Golden Axe. Tanto el desarrollo como la estructura de juego son muy similares.*



***Items que dan mucha vida.** Aunque a primera vista parezca un simple melón, lo que hay dentro del círculo es un ítem de los muchos que os darán energía cuando los cojáis.*



***Objetivo cumplido.** Al término de cada fase obtendréis la recompensa esperada. La primera será una brújula con la que luego os orientaréis por el Reino de Mer.*



***También habrá magias.** Los tres personajes del juego tendrán una magia a su disposición. Podrán utilizarla cuantas veces quieran, pero ojo, esto bajará su barra de energía.*



ZA AL ABORDAJE

la amenaza de Dark Water. El único inconveniente será que un **pirata malasombra llamado Bloth** y su panda de sicarios también andan detrás del mencionado tesoro, con lo cual ya tenemos el lío montado.

Este argumento, trasladado a la pantalla, se concretará en un juego adaptado perfectamente a lo que todos esperamos de un beat-'em-up: **ocho fases de desarrollo horizontal** en las que nos iremos enfrentando uno tras otro a multitud de enemigos. El toque original llegará de la mano de la **ambientación**, pues tanto escenarios como personajes parecen sacados de la historia del Pirata Barba Azul. .

Y si un juego de este tipo ya está lleno de por sí cargado de acción, **Pirates of Dark Water** incorporará además la o**pción de dos jugadores simultáneos**, una garantía segura para que salten chispas de la Super.

Piratas con olor a salitre

Pirates of Dark Water será un cartucho de puñetazos, golpes y patadas. No, no será el primero con estas características, pero sí el único que tendrá una calavera y dos tibias como inspiración. Y tanto los aspectos gráficos, como los escenarios y los espigados personajes **reforzarán el ambiente pirata** y "pugilístico" del juego.



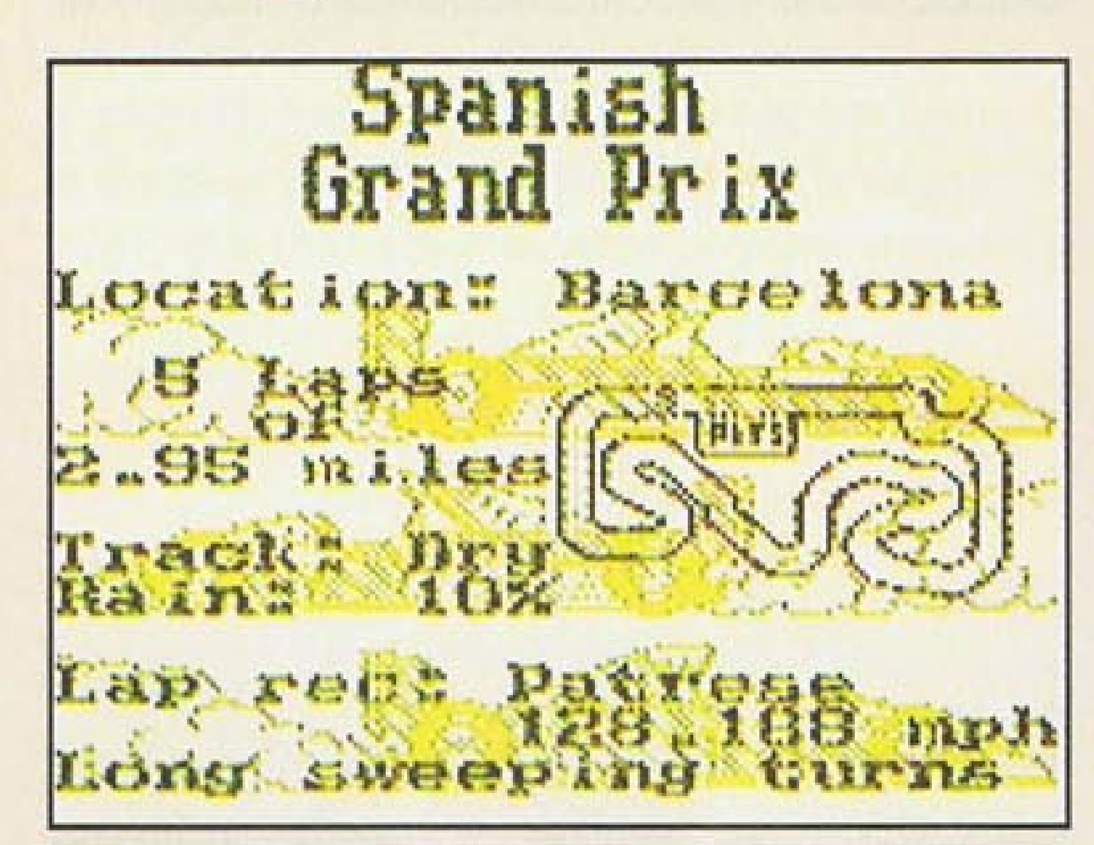


NIGEL MANSELL´S WORLD CHAMPIONSHIP

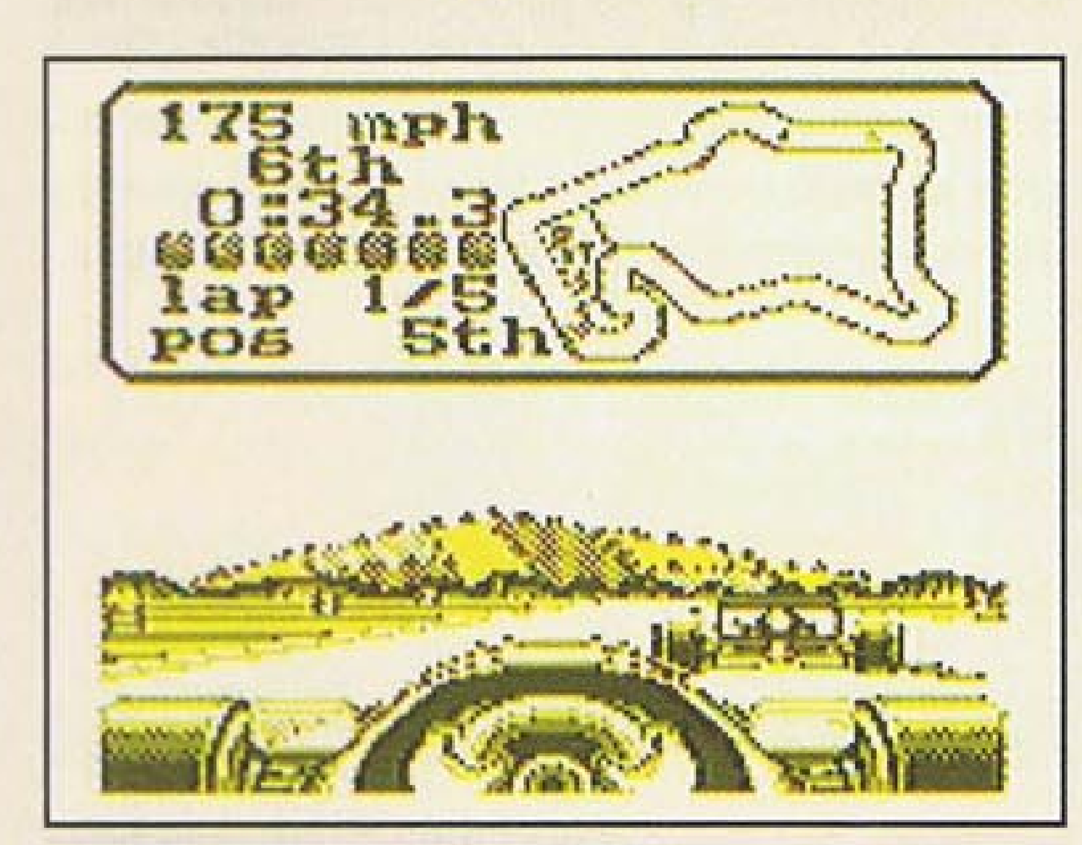
• **Nintendo** •Game Boy • Deportivo • **2** Megas • Mayo •



Ruge el motor de la portátil



***16 excitantes circuitos.** El cartucho de Nigel Mansell os hará sentir toda la magia de los mejores recorridos.*



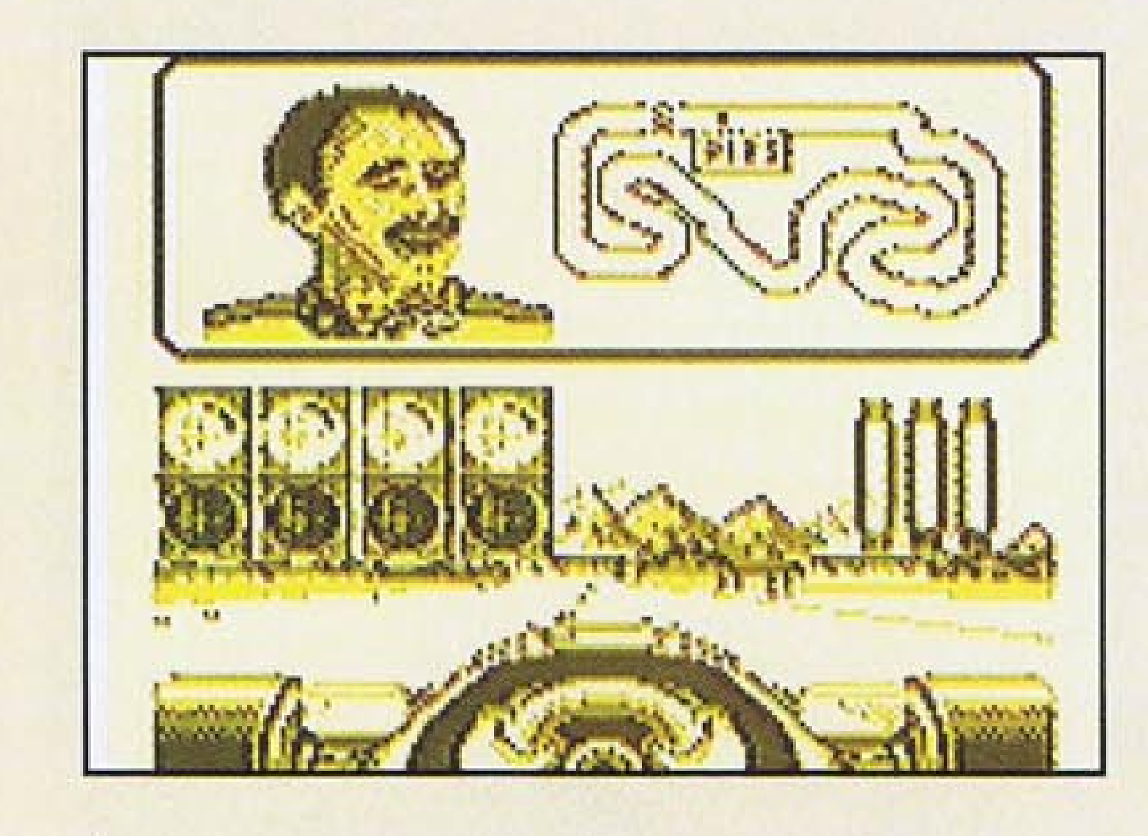
***Perspectiva frontal.** Qué mejor idea para sentirnos autéticos pilotos, que utilizar la perspectiva "más personal".*

Game Boy es sinónimo de movimiento. Muchos estaréis acostumbrados a jugar mientras camináis, pero ¿quién de vosotros ha montado en coche con ella? Y no nos referimos a montar en el coche de vuestros padres. Lo que estamos planteando es conducir un bólido al tiempo que echáis una partidita. Os estamos hablando de **pilotar un Williams similar al de Nigel Mansell** y de disputar el Campeonato del Mundo de Fórmula 1. ¿Qué os parece?

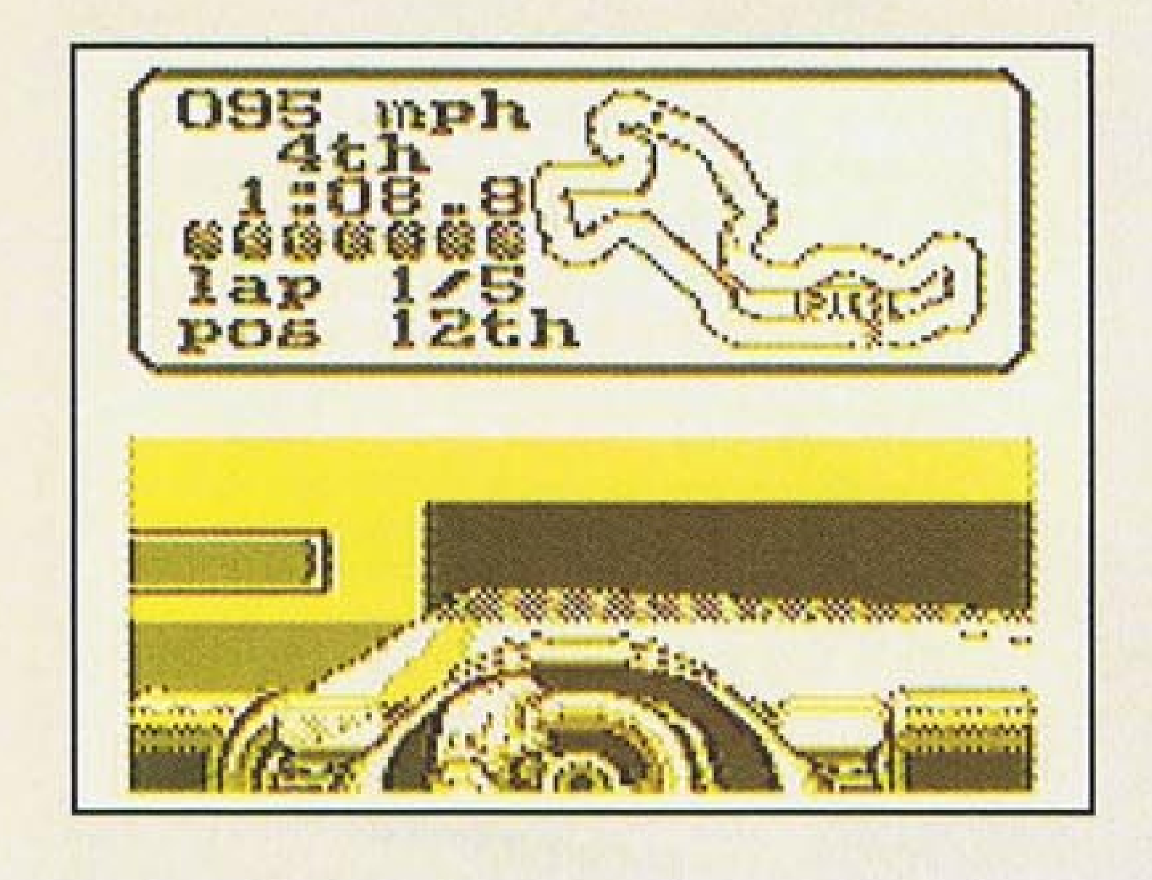
Con **Nigel Mansell´s** World Championship podréis conducir un verdadero F-1 bajo los consejos del gran campeón, participar en **carreras aisladas** y hasta tomar parte en un campeonato clavadito al real. Y es que este cartucho llegará avalado por la **licencia de la FOCA** (el máximo organismo automovilístico), lo que permitirá que tanto los 16 circuitos como los nombres de pilotos y escuderías sean totalmente reales. Además, un sistema de passwords nos dejará retomar la competición en el punto donde la abandonamos, con lo que la emoción no faltará. Pronto, todos echaremos a correr.

Un fichaje de entidad

*Nigel Mansell es aún **uno de los mejores pilotos de la F-1** (aunque milite en la Indy yankee). Desde 1992, año que se recuerda como suyo, el británico anida en los corazones de los aficionados al mundo de la competición. Fruto de esta popularidad, los chicos de Gremlin realizaron un **homenaje al "bigotudo"** a través del **mejor programa de velocidad** diseñado para una 16 bits. Nintendo se dio cuenta del potencial de este caballero y se quedó con una licencia de "campeonato" que ya está en Super Nintendo y, muy pronto, en Game Boy.*



***Escuela de pilotos.** Entre las cuatro modalidades de juego estará la de ver con qué maestría pilota Mr. Mansell en todos los circuitos del Campeonato.*



***Con las manitas de Gametek.** Nigel Mansell en formato Game Boy es una licencia que Nintendo ha adquirido a los chicos de Gametek, grandes programadores.*

***Vosotros elegís.** Un completo menú de opciones dejará claras las posibilidades de competición. Temporada entera, una sola carrera, autoescuela con Nigel Mansell...*

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

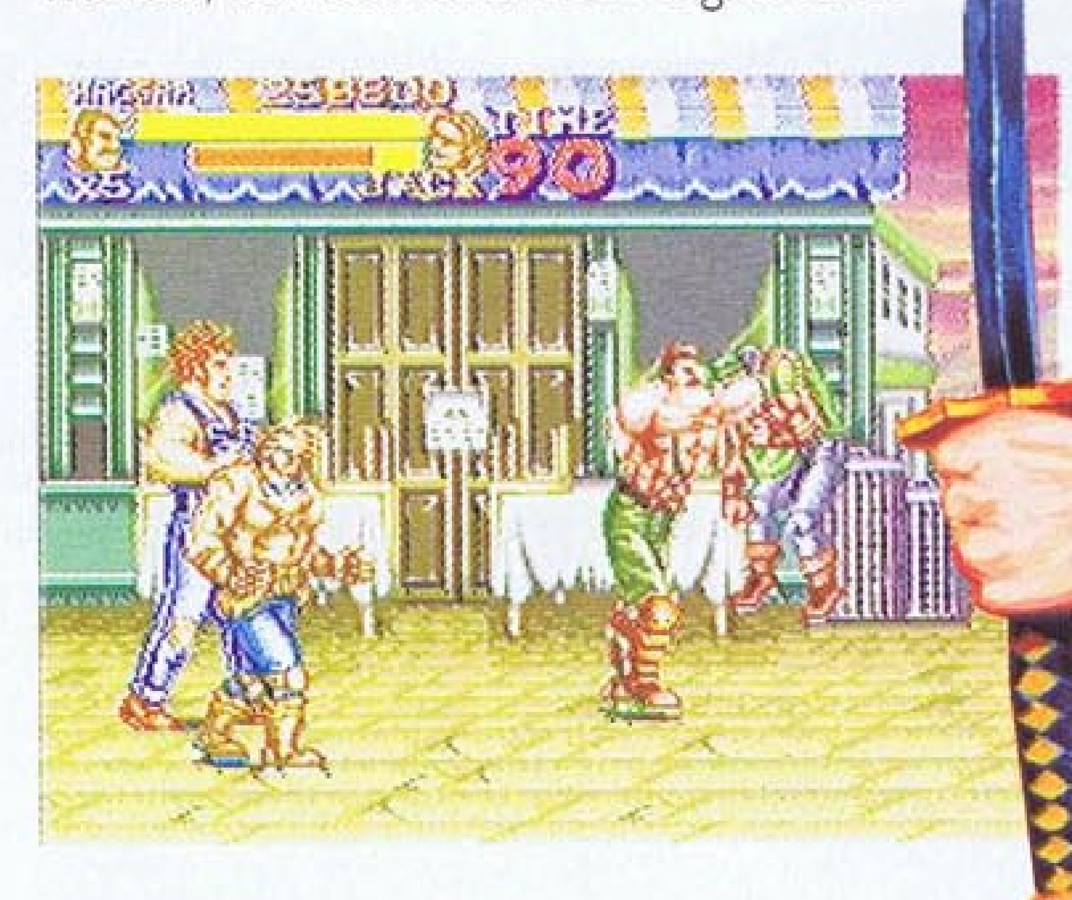
Final Fight 2

YA ESTÁ AQUÍ LO MÁS FUERTE DE CAPCOM

En 1991, **Metro City** fue víctima de una terrible ola de crímenes tras la que se escondía la mano de una banda mafiosa: **Mad Gear**. Especializados en crímenes y extorsiones, la panda en cuestión quiso dar el campanazo secuestrando **a Jessica**, hija del alcalde Mike Haggar. La reacción fue inmediata. El mismo **Haggar** y el novio de la nena, **Cody**, no tardaron en entrar en acción. Nacía **Final Fight**.

Ahora, cuando Mad Gear parecía ser historia y Metro City había recuperado la normalidad, un nuevo secuestro ha vuelto a conmocionar a sus habitantes. Esta vez, el alcalde Haggar ha recibido la llamada de Maki **anunciando el rapto de Rena**, hermana suya y prometida de **Guy** (un nuevo personaje que aparecía en una versión japonesa de FF), y de Genryusay, su padre. Mad Gear había golpeado de nuevo, y Mike Haggar tendría que luchar una vez más. En esta ocasión le acompañarían la propia **Maky** (que se decía pacifista)**y Carlos Miyamoto**, amigo del alcalde. Capcom había vuelto a hacerlo. Comenzaba **Final Fight 2**.

Si en la primera parte de este brutal cartucho toda la acción se desarrollaba en distintos barrios de Metro City, ahora los protagonistas tendrán que **visitar hasta cinco países** (Rusia, Francia, Inglaterra, Italia y Holanda) antes de afrontar la batalla final en **Hong Kong**. Por lo demás, el desarrollo de la acción en Final Fight 2 es muy similar al ya conocido: al tiempo que los personajes **avanzan en horizontal**, van deshaciéndose a guantazos



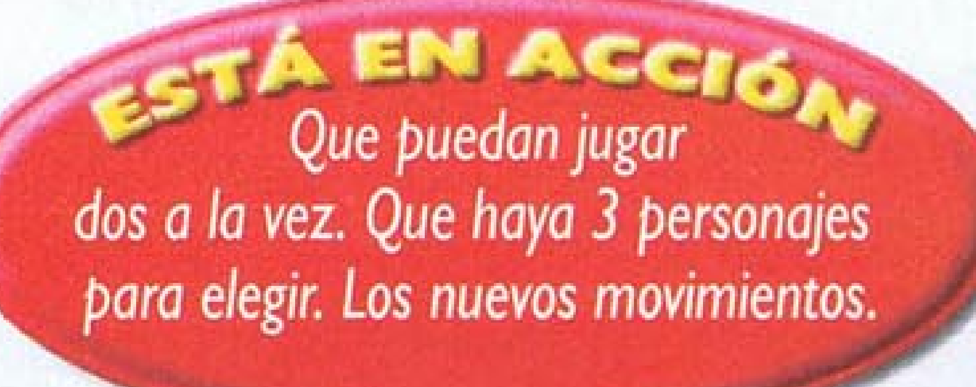
El espectáculo llama a vuestra puerta. *La segunda parte de Final Fight es el mejor ejemplo de lo que se le debe pedir a un cartucho de golpes: espectáculo, acción, técnica y un nombre de postín.*

Un juego de leyenda

La leyenda de **Final Fight** empezó a gestarse sobre una placa recreativa de rápido impacto, para que,en 1991, **Capcom** realizara la **conversión a Super Nintendo.** Por desgracia, no obstante, dicha conversión **no permitía juego simultáneo, ni tenía a Guy** entre sus luchadores, por lo que rápidamente se pusieron a trabajar sobre una versión de nombre Final Fight Guy y lanzamiento japonés. Las cosas no se arreglaron, las masas clamaron venganza...



Tres luchadores, pero a dos me los han cambiado. A los más viejos del lugar les sonará una sola de estas caras: la de Haggar. La pareja Guy y Cody no aparecen ni por asomo, y en su sustitución saltan a las calles Maki, una chavala experta en Ninjitsu, y Carlos, un ágil espedachín.



NO ESTÁ EN ACCIÓN
Que no haya salido antes a la venta. Que no estén ni Guy ni Cody.

Tres golpes definitivos



Cada uno de los **personajes** que protagoniza Final Fight 2 dispone de una **variada y salvaje gama de golpes,** que completan a su vez con **uno especial** y mastodóntico al que llaman **golpe definitivo**. Su cualidad: hace que **la temible barra de energía del rival baje más rápido** de lo normal. Y su ejecución, pues bastante simple: Cada vez que te encuentres apurado, **presionas el botón que hayas configurado** como especial en la pantalla de opciones, y a tirar millas.Los golpes especiales son: Carlos practica el **espadazo** de pro; Haggar hace una **tuerca con doble vuelta** y Maki pega un **patadón** que no veáis.

Macarra de ceñido pantalon

Si miráis fijamente a los muchachitos que aparecen en pantalla, os daréis cuenta de qué pie cojean. Efectivamente, son unos **macarras de tomo y lomo a los que os tendréis que enfrentar** a lo largo del juego. ¿Los conocéis? Bien, **Andre, por ejemplo, ya aparecía** en la primera parte y aunque otros son nuevos en esto, no los perdáis de vista. ¿Que si sólo son estos tres? Y gente como **Atlas, Bull, Jack**... Tranquilos, hay para todos.









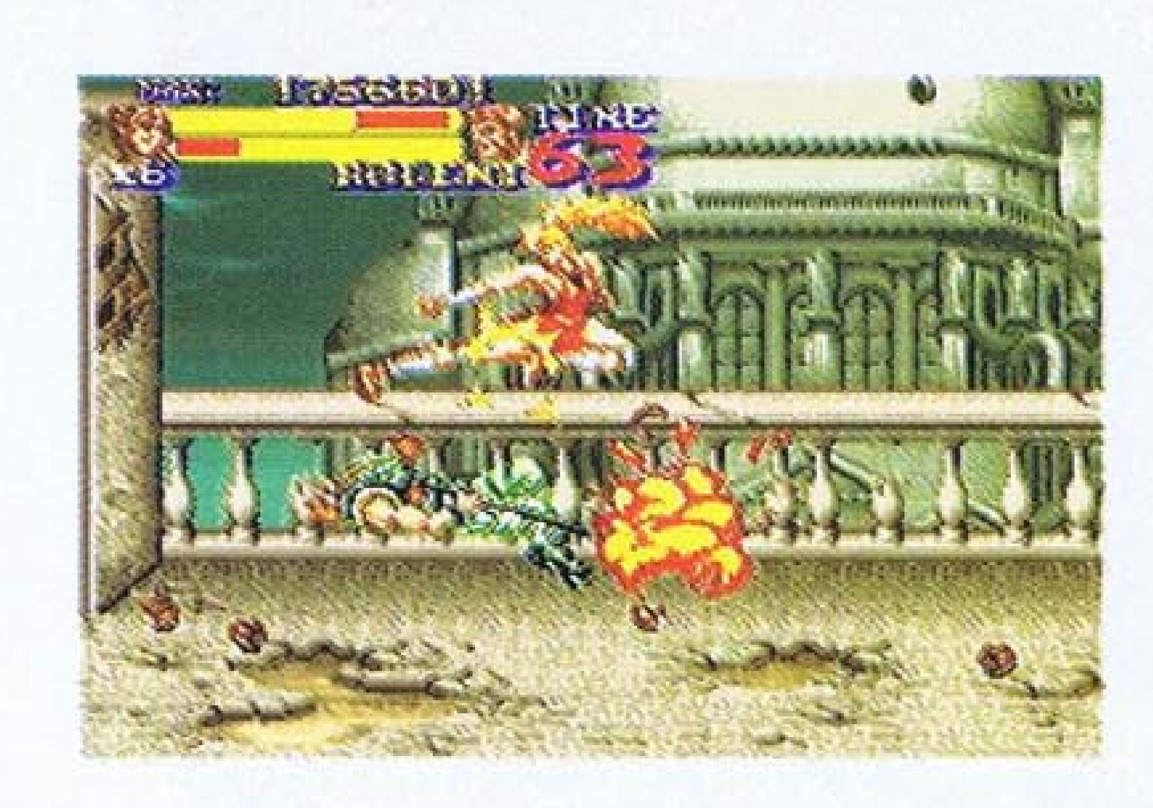
Frente al gran jefe. Es evidente, si habéis llegado hasta aquí es que sois de lo mejor en lucha que ha dado este país. Ahora, para plantar cara a este mastodonte que se dice enemigo final del juego, tendréis que poner algo más que habiliadd en vuestro pad. Suerte, constancia, ayuda, todo valdrá.



La vuelta al Mundo en 80 golpes. En Final Fight, la acción transcurría integramente en Metro City. En esta segunda parte, nuestros protagonistas recorrerán seis países.



¿Demasiados enemigos para uno sólo? No creáis. Como se ve en esta pantalla, muchos de vuestros golpes afectarán a varios rivales a la vez. Así os resultará más fácil avanzar.







de una multitud de macarras miembros de Mad Gear. Convictos y de rocambolesco aspecto, estos petimetres no dudarán en poner las cosas complicadas al jugador (o jugadores, si elegís la opción simultánea) durante toda la partida. Y aunque en principio no parezcan muy hábiles, tened mucho cuidado porque algunos vendrán armados y sus ataques serán traicioneros.

En la misma línea seguiréis hasta llegar al correspondiente **guardián final**. Le reconoceréis por el enorme tamaño de su musculatura y la mala uva que demuestra en sus golpes (además de quitarnos mucha energía).

Mike Haggar (y sus compañeros) no descansará hasta que la ley y el orden vuelvan a reinar en la ciudad de Metro. **Muchos de vosotros no descansaréis hasta probar este ejemplar beat-'em-up**. Estamos seguros de ello.

Cuatro puños mejor que dos

Una de las novedades más sugerentes que incorpora Final Fight 2 respecto a la primera versión es la ***opción de dos jugadores simultáneos*** *(se puede escoger entre* ***Haggar, Maki y Carlos****). Con ella, las cosas no sólo resultarán* ***mucho más fáciles*** *a la hora de avanzar, sino que además otorgarán al cartucho un* ***elevadísimo nivel de entretenimiento****. Siempre será mejor y más fácil jugar con un amigo que solito, ¿o no estáis con nosotros?*



Golpes hasta en los bonus

Los protagonistas de FF2 no se cansan de dar golpes. Después de repartir mamporros durante todo el juego, resulta que en las ***fases de bonus también van a soltar los puños****. A saber. Hay dos fases de bonificación. En la primera, tendrán que* ***destrozar un coche*** *con la ayuda de una porra y un palo. Y en la otra,* ***abollar unos bidones*** *que explotarán a su paso. Se ve que la cosa es no parar ni un segundo.*







Maki, la novata. *Dicen que es pacifista y que olvidó lo del "hippismo" cuando se metió en este lío familiar. Ahora pega como nadie y, aunque parece endeble, lo aguanta todo.*



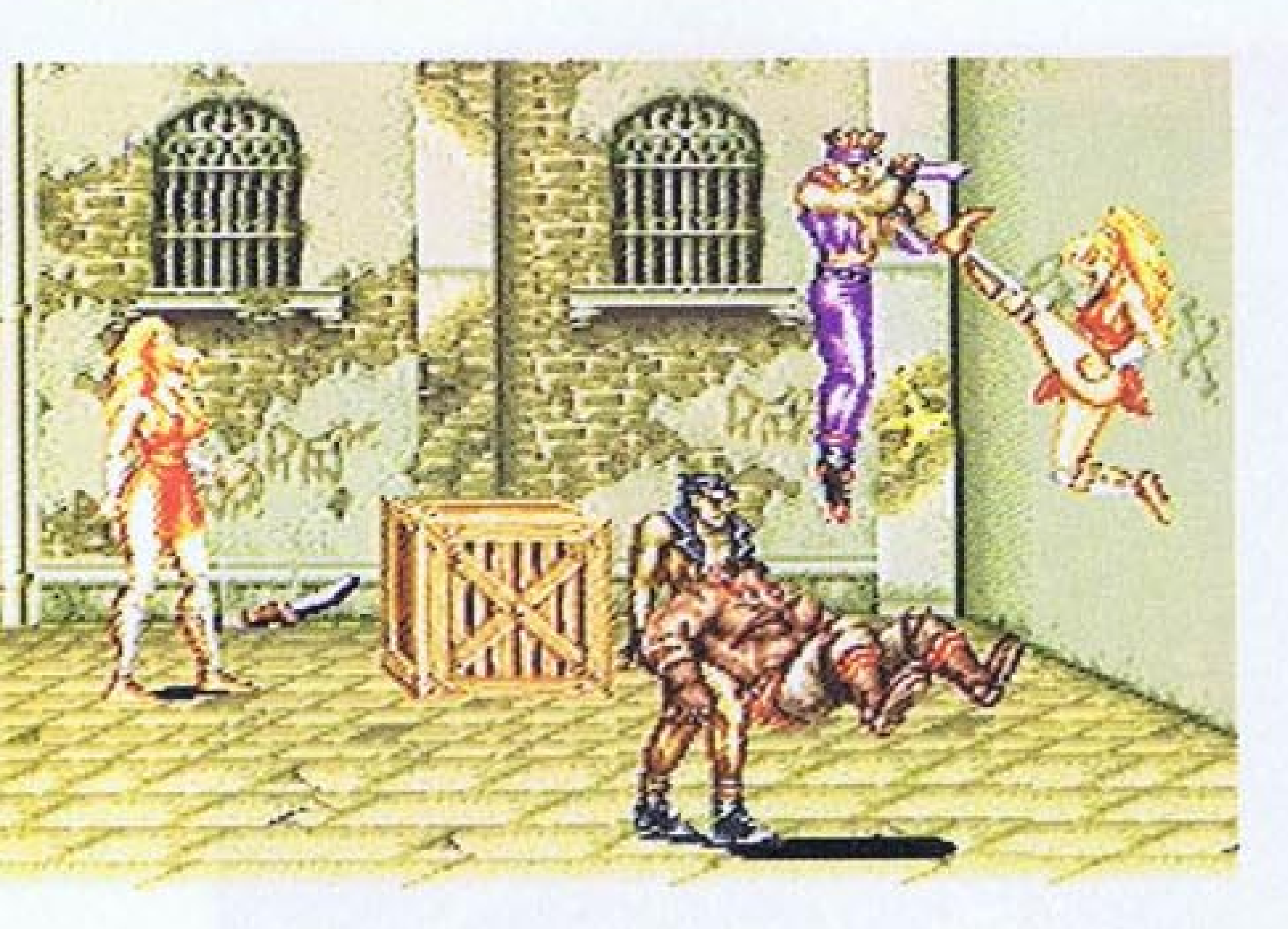
Tarde pero seguro. *Aunque Final Fight 2 lleva cierto tiempo dando vueltas en Japón, la verdad es que nos sabe a gloria su llegada. El retraso es lo de menos cuando se viene así.*



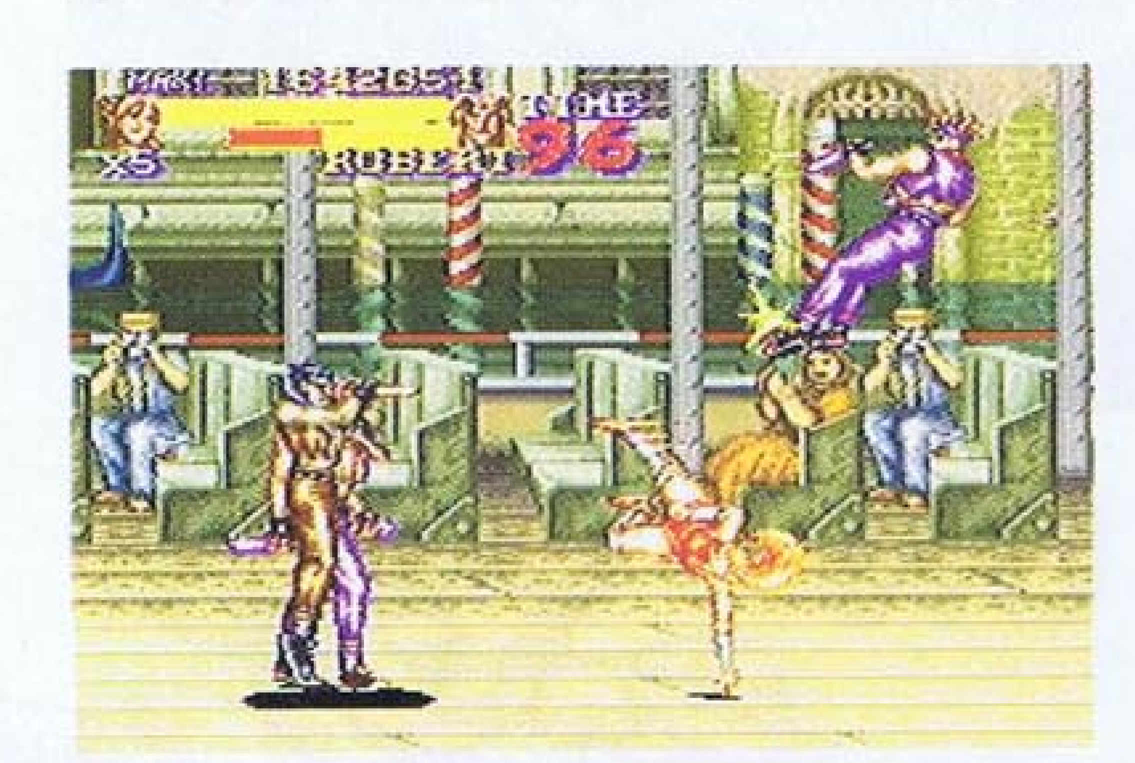
Ha cambiado lo que tenía que cambiar. *Final Fight 2 es un heredero de lujo de la genialidad de Capcom. Mantiene la buena línea del primero y encima añade toques de gran clase.*



Exhibición de aptitudes. *A Haggar no hay bicho o ser humano que le plante cara y encima le acobarde. El ex-wrestler es todo un ejemplo de "cordialidad" hacia el enemigo.*

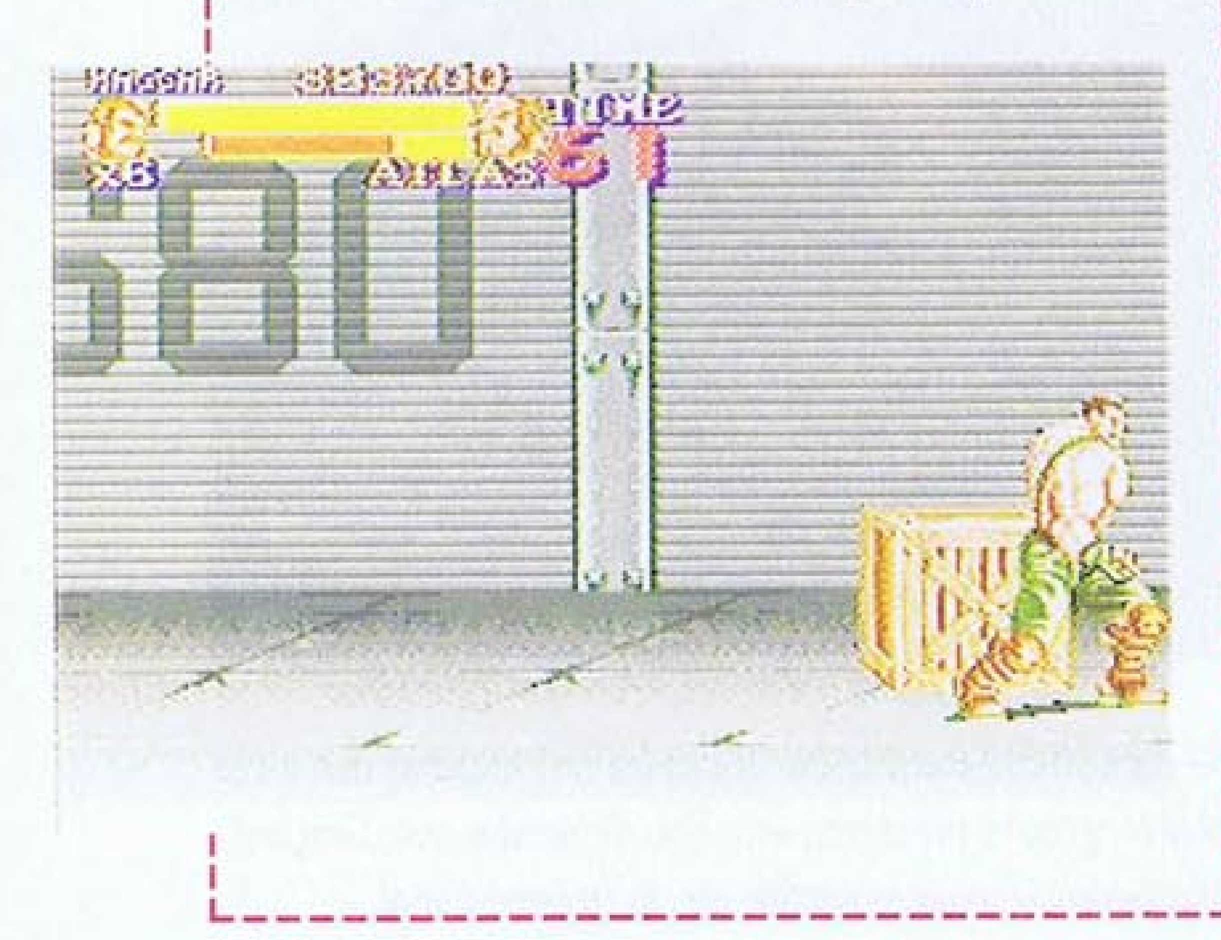






El amo de la pantalla

Cuando **los golpes os llueven** por todas partes y os sintáis en clara inferioridad numérica, la mejor forma de salir del atolladoro consistirá en haceros los dueños de la pantalla. ¿Cómo? Pues **impidiendo que los enemigos entren en ella**. Es muy fácil. **Os colocáis en un lateral y empezáis a dar mamporros** sin cesar a diestro y siniestro. Con ello **conseguiréis que descienda la barra de energía** de vuestros rivales, sin que les deis tiempo para aparecer.





Haggar no está viejo. *Alcalde, luchador y con un corazón enorme, este rebelde de la pantalla aún continua dando golpes como soles en todas las aventuras en que Capcom ose meterle. Si tenéis alguna duda, apostad por él.*

El mas famoso pero no el unico

Puede que **Final Fight 2 sea el beat-'em-up** (juego de golpes a sroll horizontal) más famoso de todos los tiempos y juegos, pero eso no significa que sea el único que ha aparecido para la Super. Como recordatorio, valgan los siguientes nombres: **Double Dragon**, **Battletoads in Battlemaniacs**, **Joe & Mac** o **Batman Returns.** ¿Que con cuál nos quedamos? Eso sería una difícil elección, pero podríamos hacer primar la novedad por encima de todo: FF2.



Así de simples, así de contundentes. *Los tres protagonistas poseen una gama de golpes bastante amplia. Lo mejor, sin embargo, llegará cuando comprobéis que no son nada difíciles de ejecutar. Su contundencia salta a la vista.*



Desarrollo vertical. *Una de las novedades que introduce FF2 respecto a su antecesor es la inclusión de algunos tramos de scroll vertical. Es el caso que aparece en la pantalla: Una pelea con ascensor en movimiento como escenario.*



CAPCOM
Capcom

Megas: **8** Vidas: **5**
Continuaciones: **6**
Niveles de Dificultad: **4**

• Tipo de Juego:
El que a estas alturas no sepa que Final Fight 2 es un beat-'em-up, que se lea un Tratado de Algebra como castigo. Y que luego coja un diccionario de inglés.

• Desarrollo:
El máximo exponente de este género no podía desarrollarse de otra forma: avanzar y golpear, avanzar y golpear durante seis largas fases.

• Tecnología:
El considerable tamaño de los sprites y el número de personajes que aparece simultáneamente en pantalla son los aspectos "tecnológicos" destacables.

• Duración:
FF2 no es un juego difícil, y menos aún si participan dos jugadores. En los niveles bajos, apenas un par de semanas. En los altos, es otro cantar.

Graficos — 87
Gran definición, buen paso de scroll y bastante realismo. Mejorados respecto a FF.

Sonido — 86
La música tiene tanta marcha como acción posee el juego. Golpes, puñetazos, ¡ay!

Movimiento — 86
Golpes variados y fáciles de ejecutar. Ah! Y el movimiento se demuestra andando...

Jugabilidad — 90
Pocas veces encontraréis un desarrollo de acción tan simple y al mismo tiempo tan apasionante como en este cartucho.

Entretenimiento — 84
Tal vez a alguien le resulte aburrido hacer lo mismo durante todo el juego. Quizá es que se ha equivocado de género.

Opinion
Para dar una opinión acerca de FF2 hay que referirse a la primera parte. La mecánica de juego es igual, así que habrá que buscar las diferencias en otros aspectos. Fijaos en los cambios: Los gráficos han mejorado notablemente (son más dinámicos); se ha añadido una fase (ahora son seis) y un personaje (ahora son tres); la opción simultánea añade espectacularidad a la acción... ¿Se puede pedir algo más?

Recomendación
Para amantes de la acción callejera, de unos doce años en adelante.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

De un tiempo a esta parte, la Super está siendo invadida por un montón de magos, hechiceros, adivinos, alquimistas y demás personajes que utilizan extraños poderes para convencer al personal y que, al final, siempre se llevan el gato al agua. El penúltimo en llegar a nuestra lista se llama **Glendaal**, y es el joven protagonista de **Equinox**, un cartucho de Sony que lleva un apellido con solera: **Solstice II**.

Equinox es la **aventura de un adolescente** aficionado a las pociones mágicas que se ha metido en un buen lío. Tiempo atrás, su padre, el **mago Shadax**, había logrado derrotar al pérfido Melkior y con ello llevar la paz al reino de Galadonia. Sin embargo, las fuerzas del mal no descansan hasta conseguir su objetivo (que se lo digan si no a Jesús Gil). Y poco después de su victoria, **Shadax fue raptado por Sonia**, una bruja despreciable que no tardó en extender su dañino influjo por todo el reino.

La misión de Glendaal pasa por **recorrer Galadonia de punta a punta** (¡vaya salvajada de mapa!)hasta dar con el bueno de su padre. Para ello tendrá que introducirse en ocho lóbregas y peligrosas mazmorras que le llevarán frente a nueve enemigos que habitan en su interior.

La aventura cobrará cuerpo cuando descubráis que, **antes de luchar con cada guardián,** necesitaréis encontrar un número deter-

ANTECEDENTES

__Equinox__ es descendiente directo de __Solstice__, un magnífico juego de __NES__ programado por Software Creations. El protagonista de aquella aventura era Shadax, el padre de Glendaal, y en ella debía __encontrar el Báculo de Demnos__.¿La técnica? También fantasía 3-D.

ESTÁ EN ACCIÓN

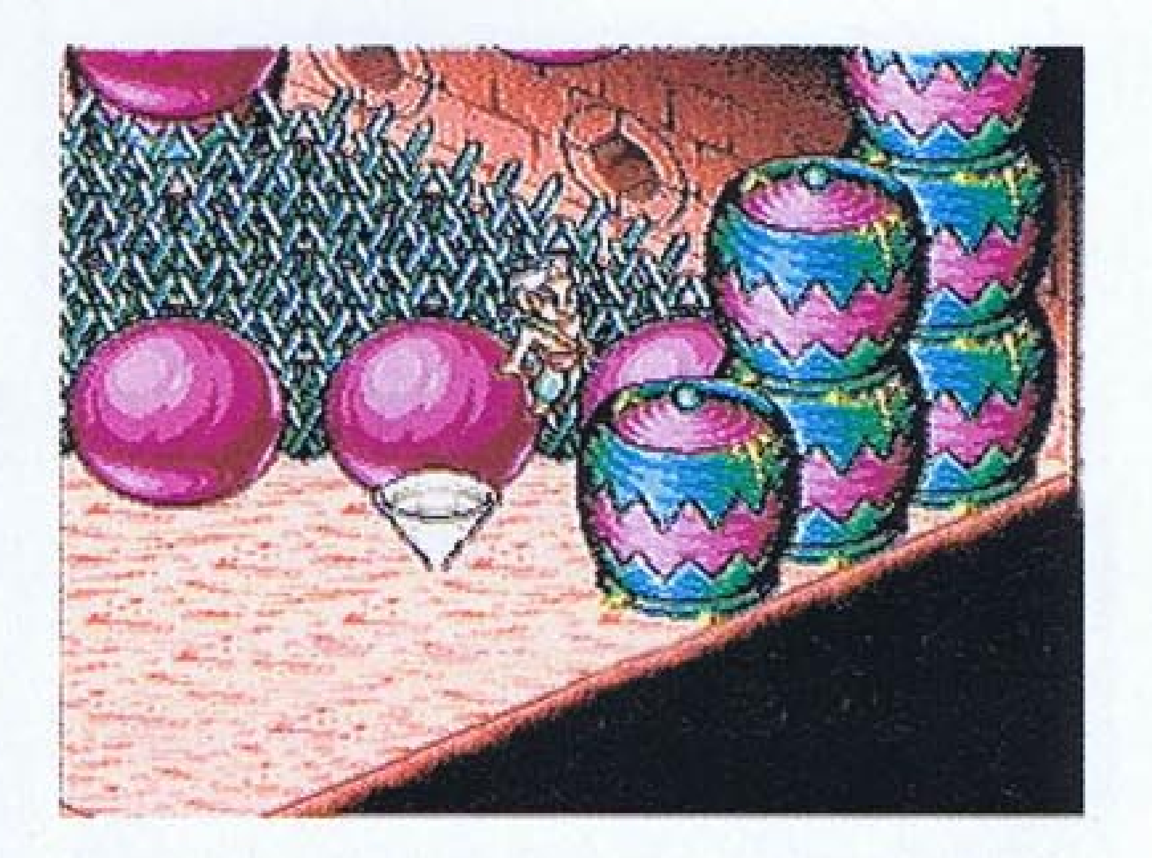
El elemento "inteligente". El nivel gráfico alcanzado. El nº de habitaciones.



LA FORJA DE UN HÉROE

UN MAGO INEXPERTO

***Glendaal es un aprendiz de brujo** y, por tanto, no conoce en profundidad los trucos de magia. A medida que avancéis en el juego, el chaval **irá encontrando items** que le permitirán adquirir nuevas armas (una **espada, shurikens**, y muchas otras) al mismo tiempo que **aprender la forma de realizar algunos hechizos** (para ralentizar la acción, para curar sus heridas, para dañar a los enemigos, para hacer visibles los objetos escondidos...).*



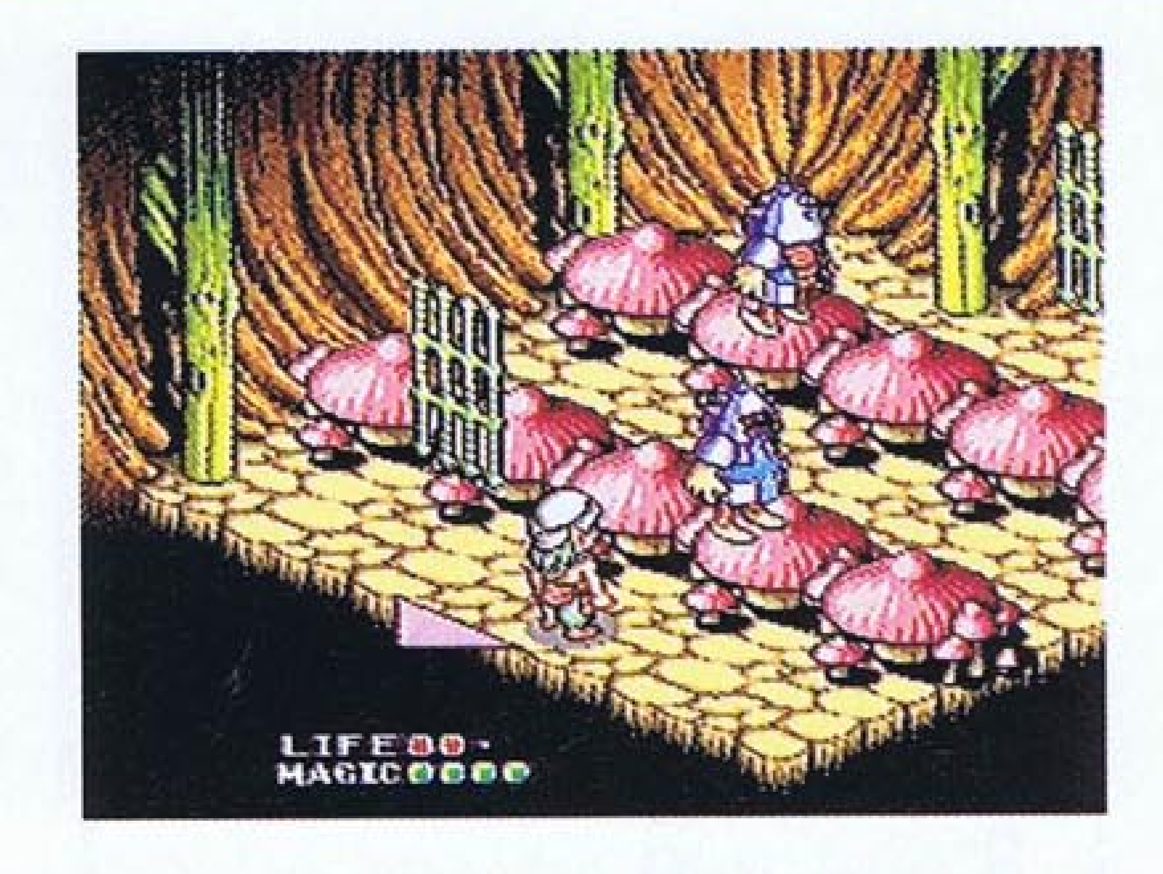
De salto en salto. *En la mayoría de los escenarios es necesario dar un buen número de saltos para lograr el objetivo. Es imprescindible calcular bien la dirección, porque si no...*



Perspectiva Isométrica. *Todas las habitaciones que visita el protagonista presentan este tipo de perspectiva. Gracias a ella se consigue un magnífico efecto tridimensional.*



Hay nueve como éste. Cada mazmorra está guardada por un jefe al que se llega después de recoger todos los objetos e investigar todos los rincones. Su arma principal es la rapidez de movimientos, así que andaos con cuidado.



La magia no la regalan. El poder para hacer magia no dura indefinidamente. El indicador de la parte inferior de la pantalla señala las veces que podréis volver a utilizarla. Hay que hacerlo con sabiduría y sólo en los momentos clave.

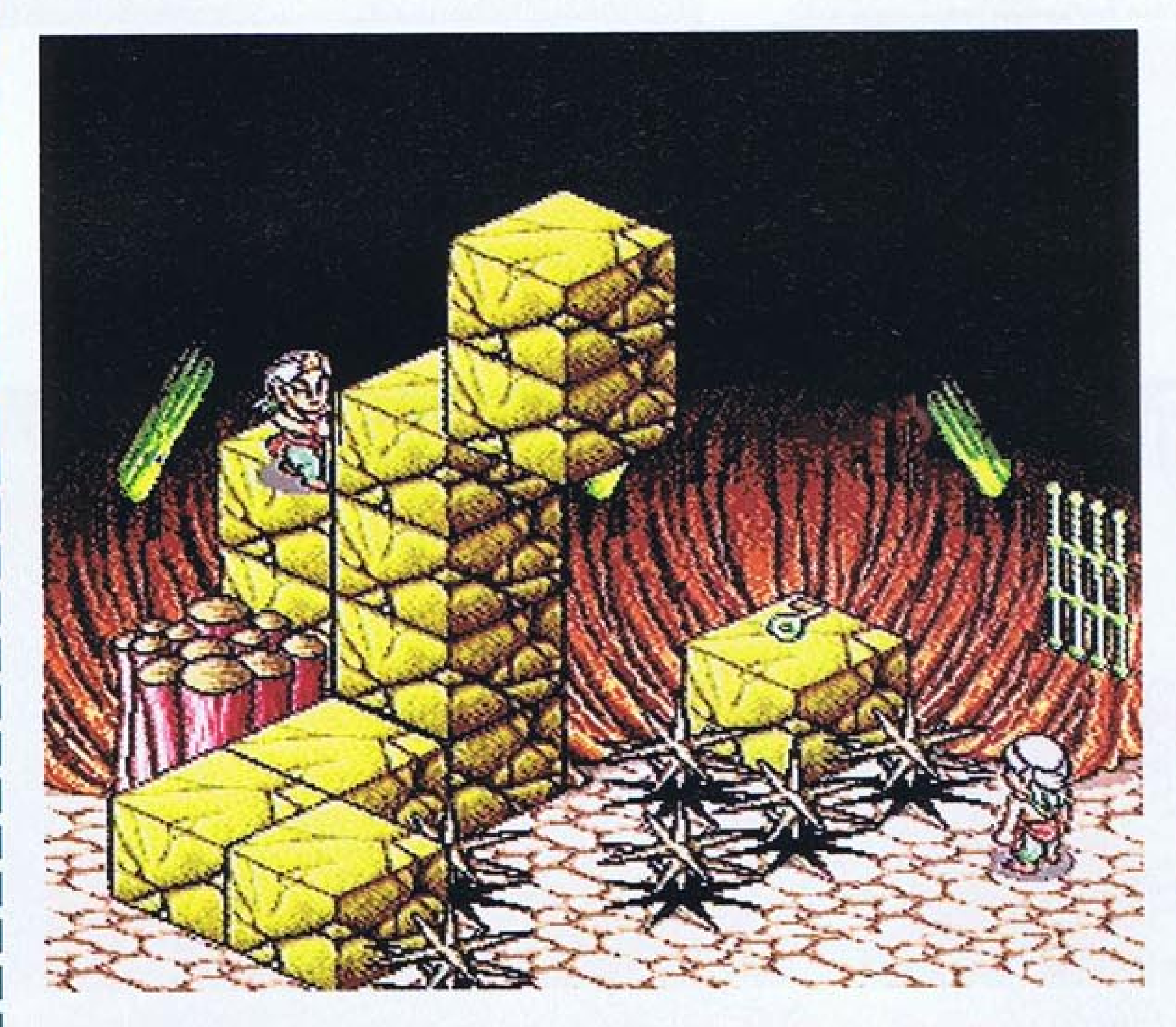


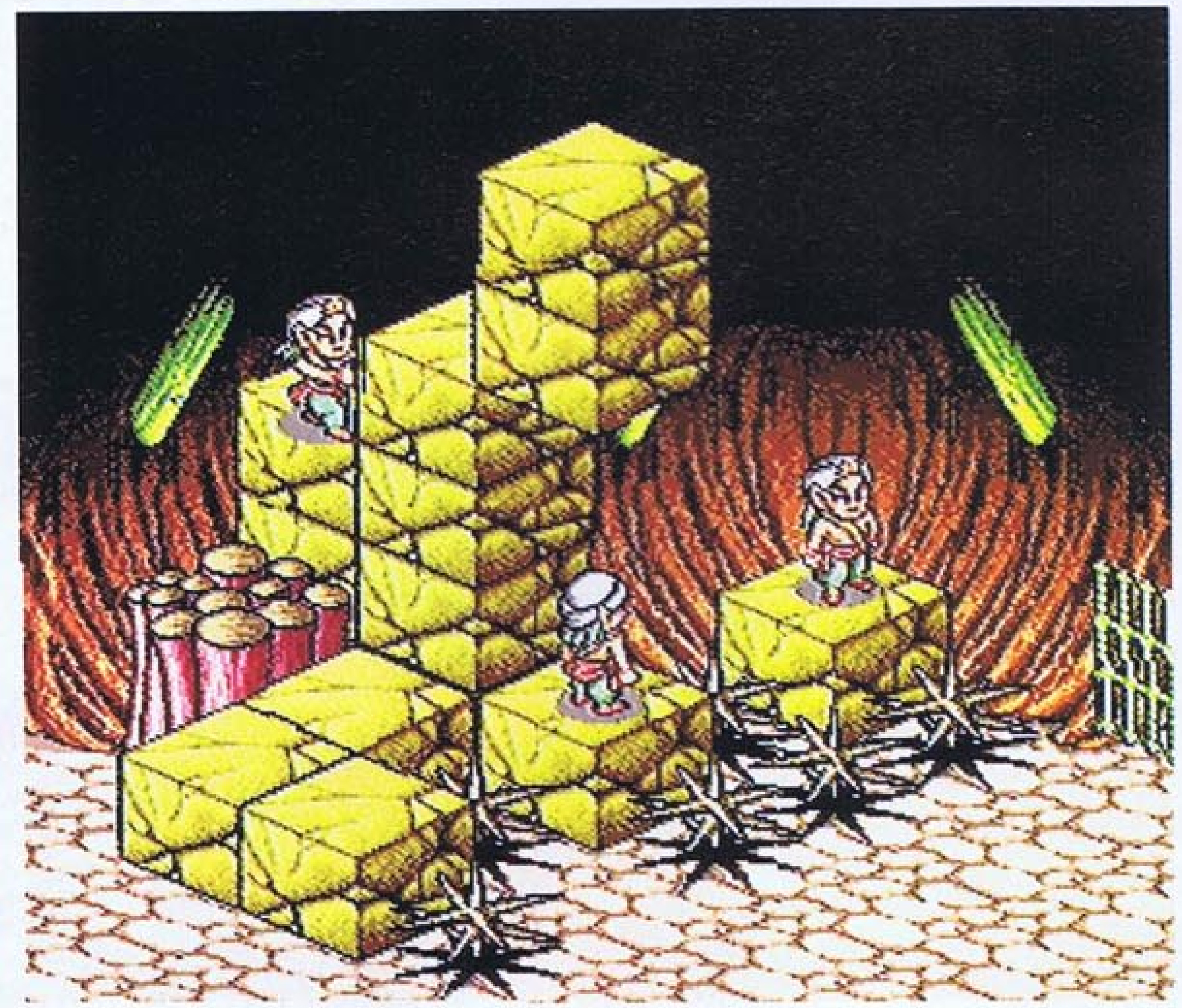
No es fantasma todo lo que reluce. Pese a lo que pueda parecer por esta imagen, no todas las habitaciones están habitadas por enemigos. En muchas otras la dificultad radica en problemas de habilidad o inteligencia.

A CONTINUACION, LECCIONES DE SUPERVIVENCIA EN DOS PANTALLAS

En las mazmorras de Equinox. Glendaal ha encontrado uno de los objetos **-una llave-**, pero no puede cogerlo: está rodeado por pinchos y además no llega hasta el escalón superior que hay en la torre cercana. **¿La solución?** Después de mucho pensar descubre que, **moviendo los bloques de piedra,** puede "construir" su propio camino hacia el objetivo y, tranquilamente, alcanzar la llave.

El ejemplo no está nada rebuscado. Es más, refleja una situación bastante común a lo largo del juego que, muy rápidamente y con la práctica, sabréis solventar. No olvidéis nunca que este Equinox basa gran parte de su atractivo en que mueve las neuronas. Así que, y a lo sabéis: **buscad por todos sitios,** probad a empujarlo todo**, saltad en todas direcciones**... la solución casi siempre está en la propia habitación.







¡Esa puerta! Las puertas de rejas son siempre un inconveniente. Muchas se abren a la primera, pero otras sólo lo harán cuando tengáis una llave de su mismo color.



Siga la flecha. Ese triángulo que veis en la parte derecha del escenario indica que por ahí se puede pasar a otra habitación. En casos como éste viene bien para escapar.



La salida a la superficie. El laberinto que recorre Glendaal se encuentra bajo tierra. Existen varios puntos en los que se puede salir a la superficie a través de una escala.



minado de **objetos que se hayan distribuidos por cada mazmorra**, que a su vez las mazmorras están formadas por multitud de **habitaciones** (hay **450** en total) y que en muchas de ellas habrá que comerse el coco para conseguir continuar: porque necesitéis una dichosa llave, porque no podáis alcanzar un valioso item, o porque tengáis que vencer a uno o varios enemigos.

La **infinidad de situaciones** (llamadas de astucia) que os espera en este juego, junto a la soberbia **presentación técnica en 3-D** de la aventura completan la línea argumental de un cartucho que hace verdadero honor a su nombre: **bienvenidos al equinoccio**.

Compañeros de viaje



*El viaje de Glendaal está **salpicado por encuentros** no necesariamente victoriosos con horribles enemigos. En el interior de las **mazmorras** le esperan hasta **nueve jefes**. Si quiere seguir adelante tendrá que acabar inevitablemente con ellos. Los que viven en la **superficie**, sin embargo, pueden **esquivarse**, ya que se apartarán del camino con un simple **cambio de dirección** en el pad.*



Sobre el armamento. *Glendaal empieza la aventura sin arma que llevarse al bolsillo. Sin embargo, a medida que recorra las habitaciones, encontrará espadas, shurikens...*



*Para **cruzar el puente** deberás haber completado antes todo el mapa que queda tras de ti. No te desanimes.*

*Glendaal tiene **completa autonomía** para moverse por Galedonia. Un reinado que, como sabéis, está compuesto de islas.*

*Los **pozos** son fuente inequívoca de enemigos. Cada vez que pases a su lado, un nuevo enemigo aparecerá en pantalla.*

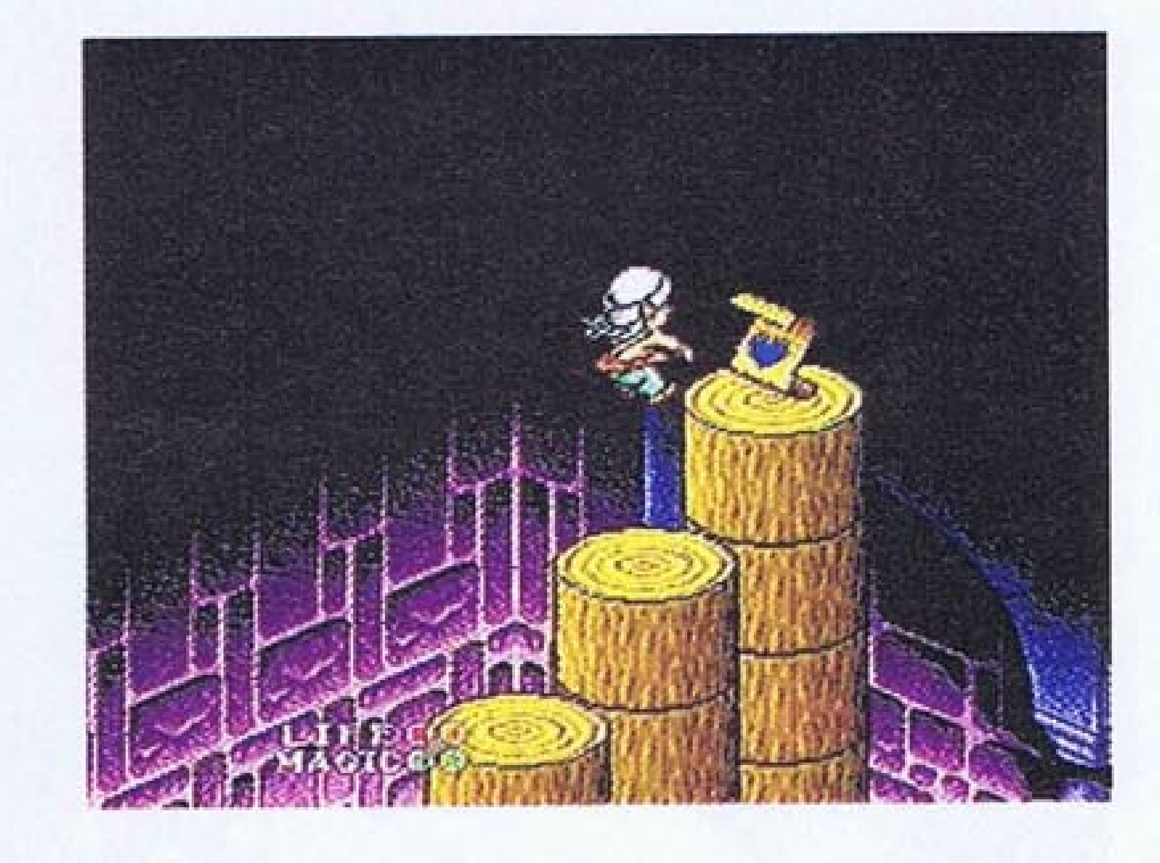
Enemigos de superficie. No hace falta que los aniquiles con tu espada, harías mejor en esquivarlos y seguir tu camino.

El Reino de Galadonia

NO ESTÁ EN ACCIÓN
Si no estás acostumbrado a este tipo de perspectivas, te perderás un pelín.

LOS RIVALES

Equinox no es el primer juego de aventuras o role -como queráis llamarlo- que llega a la Súper. Nintendo ya nos brindó el exquisito **The Legend of Zelda** hace algún tiempo y, más recientemente, Virgin se destapó con **Young Merlin**, un cartucho que ya comentamos. Sin embargo, aunque la aventura esté presente en esos tres ejemplos, Equinox es quizá el más "técnico". Su perspectiva tridimensional recuerda al Filmation de Ultimate y eso, además de poner un toque de clase, da que pensar a los viejos del lugar. Hay también un cartucho de nombre **Shadowrun** que utiliza el mismo proceso, pero no ha salido a la venta en España.



Un juego mágico. El truco de Equinox es que su protagonista no sabe nada de magia... hasta que se mete en la aventura. Luego encuentra esos "items" y aprende un montón.



Estáis ante el **espíritu del enemigo** de final de fase. Su cuerpo se encuentra abajo, en la mazmorra. Así que, si queréis pasar...



El mapa de Galedonia gira mediante los botones **L y R** del mando. Toda una demostración de modo 7 que os alucinará.

Las chimenas indican los lugares por los que **puedes acceder a las mazmorras**. Hay tres en este reinado. ¡Búscalas!



SONY IMAGESOFT
Software Creations

Megas: **8** Vidas: **5**
Continuaciones: **Graba Partidas**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
Equinox es una aventura en la que el protagonista debe interactuar con objetos y atravesar numerosas habitaciones. Tiene toques de plataformas.

• Desarrollo:
El protagonista recorre 9 mazmorras, divididas en innumerables habitaciones. El objetivo es buscar objetos y resolvero las situaciones que se proponen.

• Tecnología:
Notable sensación tridimensional gracias a la perspectiva isométrica. La superficie de las islas rota en Modo 7 a nuestro antojo.

• Duración:
Lo grande de Equinox es que puede llegar a durar meses y meses sin perder su enorme capacidad de atracción. Aumentándola, a decir verdad.

GRAFICOS 89
Un sinfin de escenarios y 450 habitaciones distintas dan mucho juego.

SONIDO 91
Una aventura así no sería lo mismo sin una música tan buena.

MOVIMIENTO 90
El punto fuerte de Equinox es la autonomía de movimiento que tiene Glendaal.

JUGABILIDAD 87
Antes de enfrentarte a cartuchos así, mejor sería que dispusieras de paciencia. Son muchos enigmas por resolver.

ENTRETENIMIENTO 92
Aunque se pueda rozar la desesperación, los retos que plantea Equinox enganchan irremediablemente.

Opinión
Las aventuras interactivas son un género muy atractivo que, sin embargo, corre el riesgo de caer en la monotonía, si el juego es muy fácil, o en el aburrimiento, si es imposible. Equinox pretende quedarse a la mitad, poniendo en común bárbaro nivel de adicción con adecuado nivel de dificultad. Lo que sale de la mezcla es un gran juego que arrastra hasta la pantalla y nos hace creer que somos caballeros mágicos.

Recomendación
Un juego para gente ya mayorcita y paciente. No busquéis acción aquí.



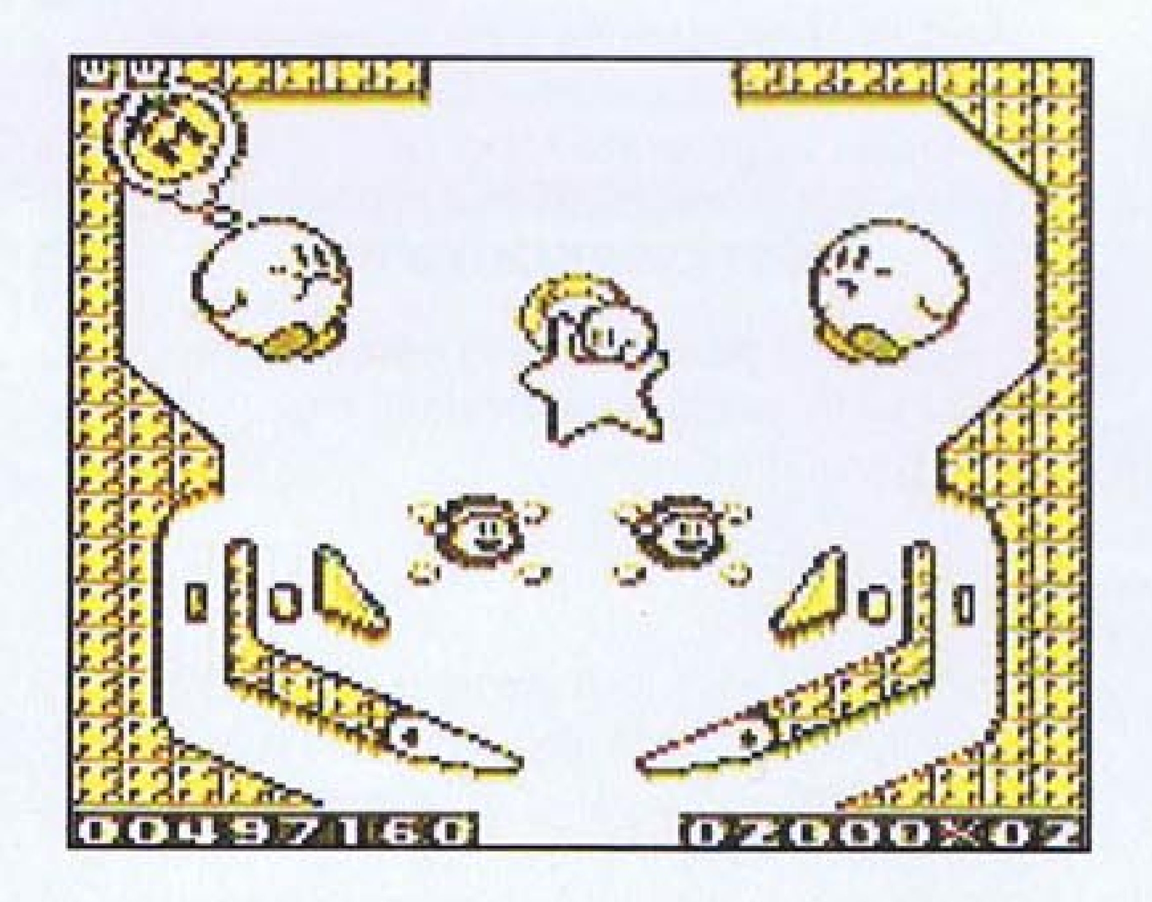
GAME BOY



Si te has creído que Kirby, la bola más oronda del mundo Nintendo, iba a protagonizar un pinball normalito, estás apañado. Si por el contrario has pensado que un personaje tan **simpático y vivaracho** sólo podía demostrar sus habilidades en unas buenas mesas de flipper, junto a sus amiguetes y en plan de protagonista, estás de suerte y además has llegado en el momento justo. Porque este comilón desaforado acaba de encontrar al malvado **Dedede** en un **pinball**, y allá que se ha ido. A toda velocidad, y sin miedo. Para fulminarle de una vez por todas.

El mundo pinball en el que se ha refugiado Dedede **consta de tres mesas (Wispy, Kracko y Poppy),** divididas a su vez en tres zonas o stages continuados, eso sí. Kirby, que para la ocasión ha adoptado la **forma de ¡¡bola!!** reboteadora, tiene la ineludible misión de ascender hasta el último stage para, desde allí y golpeando en los sitios justos, acceder a los llamados **jefes de nivel.**

Nosotros hemos decidido ayudar a Kirby metiéndonos en el ajo: manejando los **flippers con el botón A y el control pad**, y tratando de hacer todo lo posible para que la bola cumpla su cometido. O sea, poniendo habilidad, inteligencia, astucia, paciencia, suerte y hasta moviendo la mesa, si es necesario, con el **botón B**, que todo vale en esta vida.

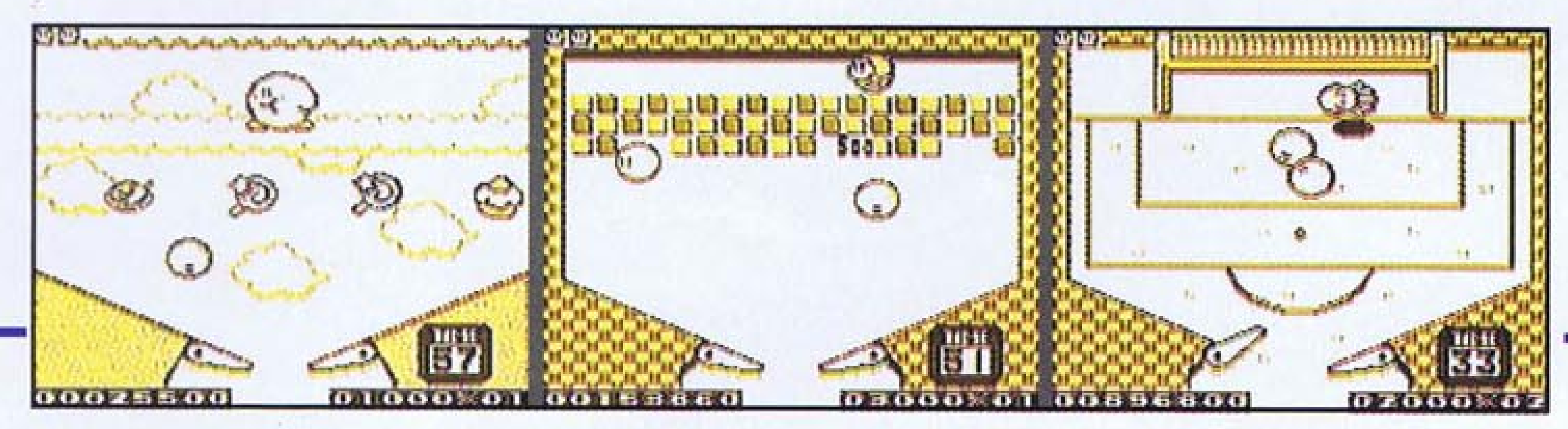


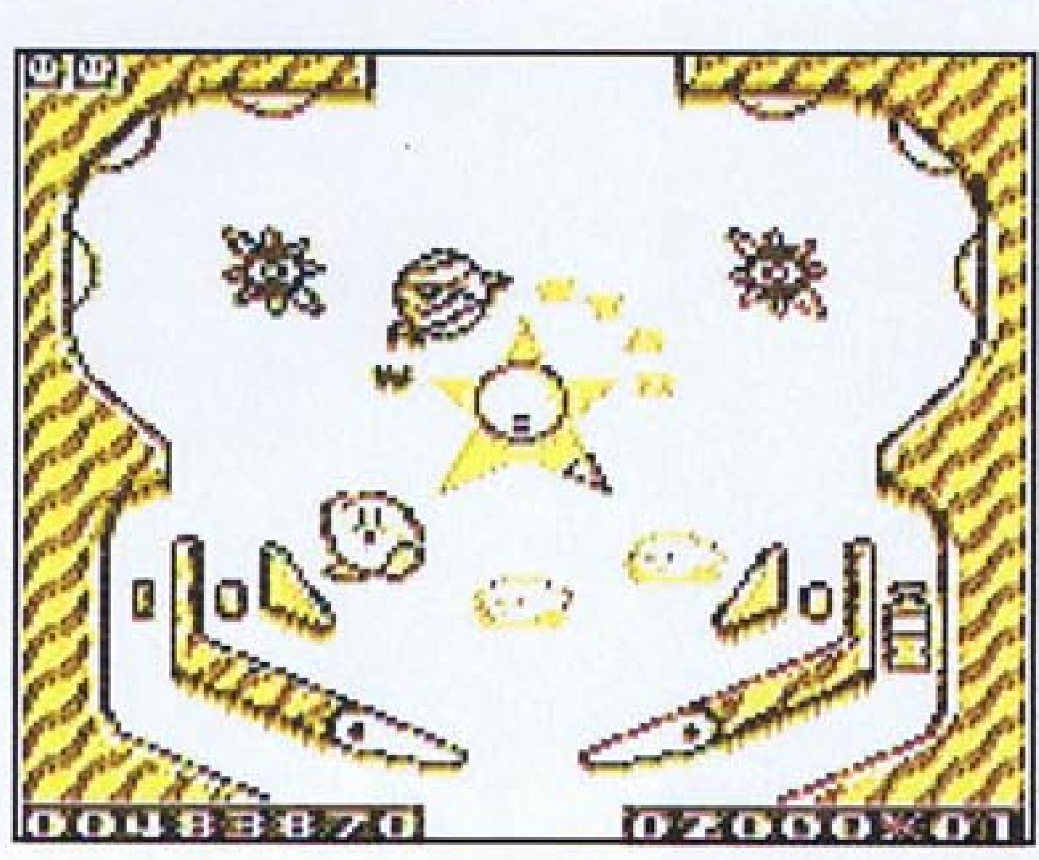
***Busca la estrella**. La imagen refleja el ansiado momento en el que Kirby pasa a una fase de bonus o al enemigo final.*



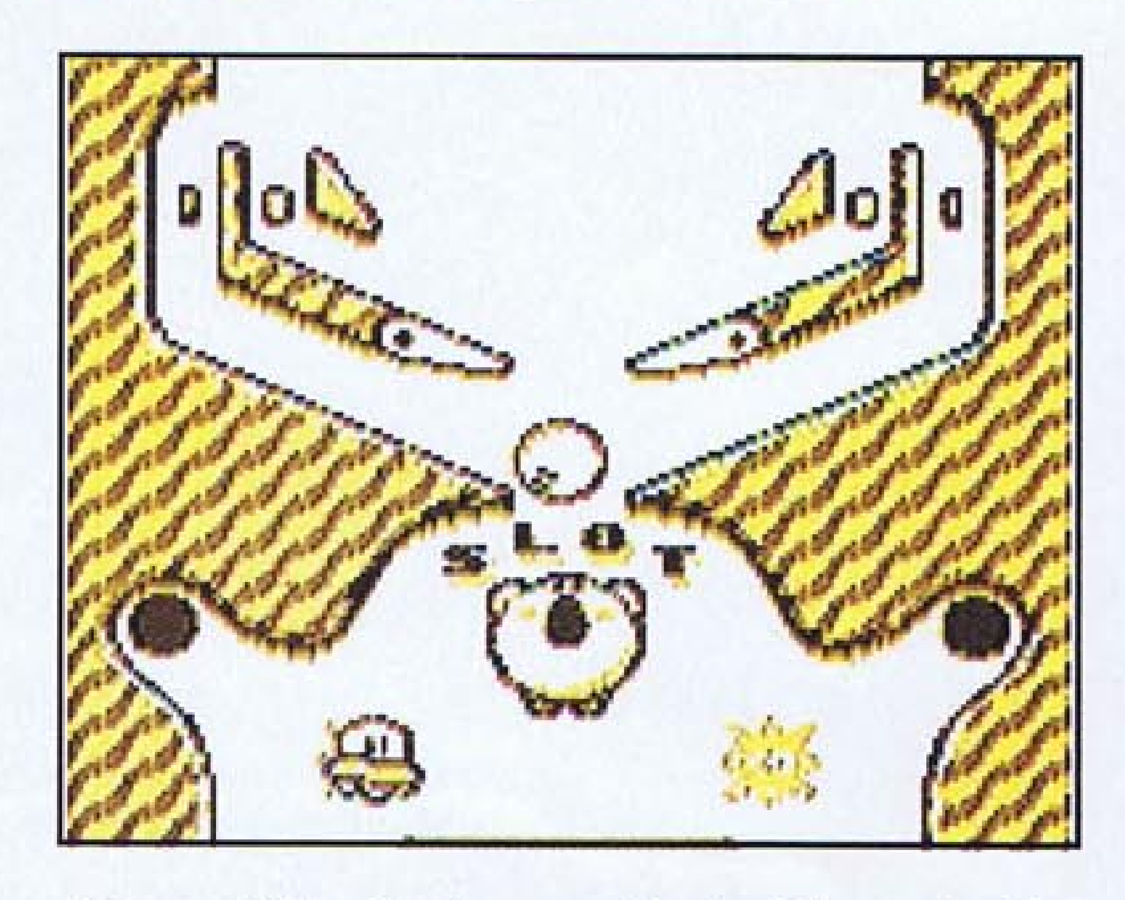
EN LAS FASES DE BONUS

*La **estrella es la clave** para pasar a las fases de bonus. Existen **tres juegos de bonificación** (una especie de Arkanoid, otro da de comer a Kirby y un último de lanzamiento de penalties) con arreglo a las tres correspondientes mesas. Si quieres jugar un rato en cada una de estas fases, tendrás que sacar a la luz la estrella durante el stage intermedio. Si Kirby se sube en ella, pasarás un minuto divertido.*





***De abajo a arriba**. Kirby está ahora en el sitio idóneo. Esa estrella, cuyas aspas oscilan, le puede llevar al cielo.*

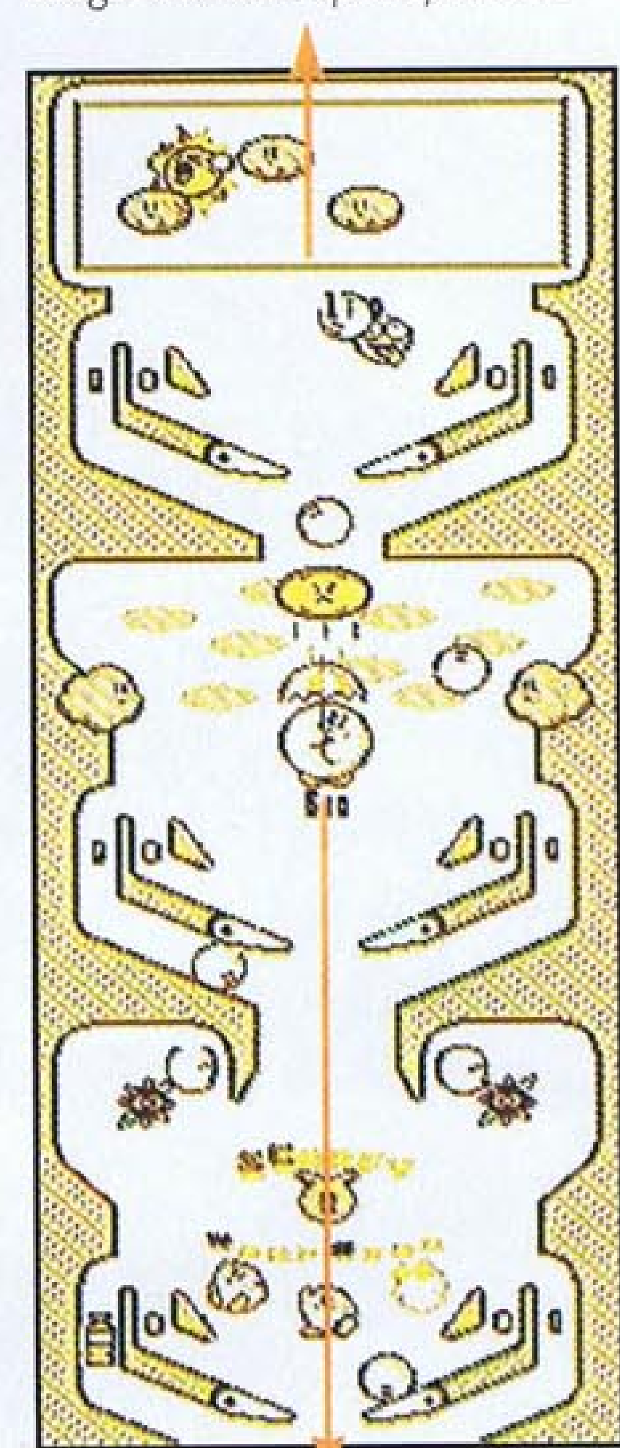


***Cómeme Kirby**. Consigue que el "jackpot" de esta fase "triplique" el rostro de Kirby y lánzate para arriba.*



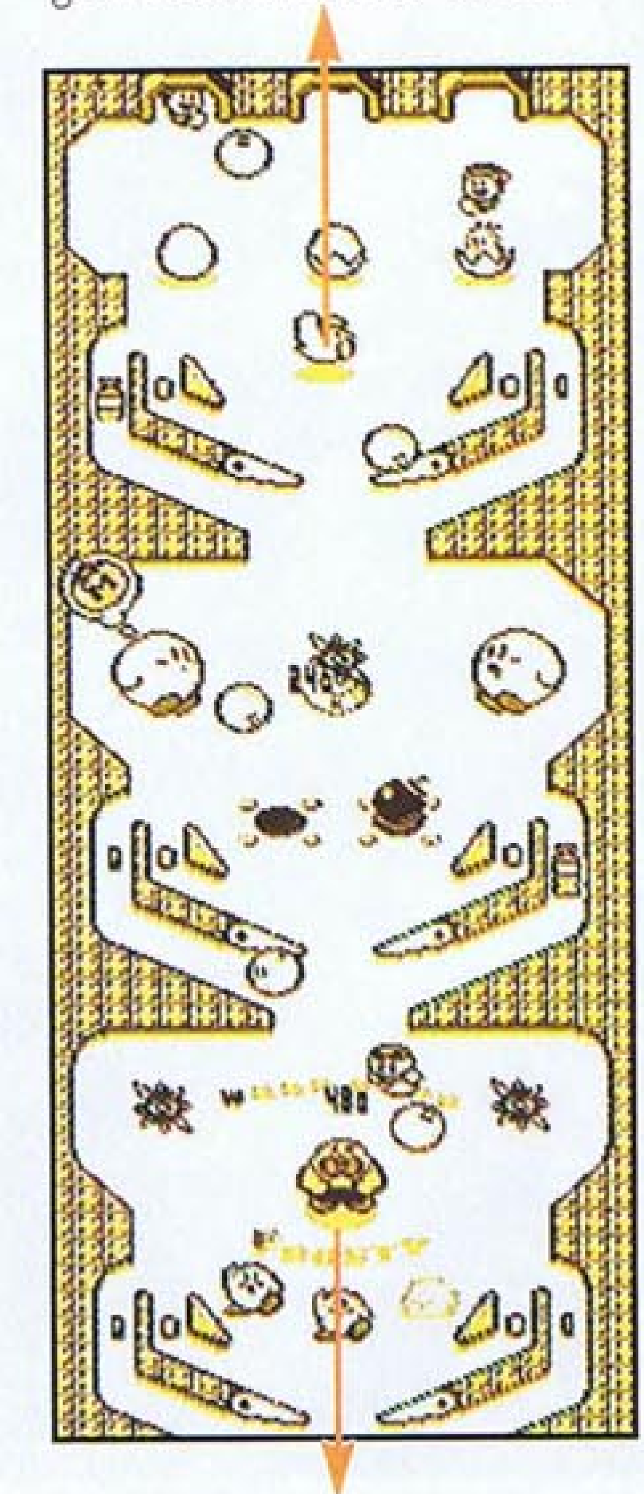
ESTAS SON LAS MESAS DE KIRBY

En el mundo Kracko. Si quieres luchar contra el jefe, dale un par de veces al solete. Y luego a la luna que aparece.



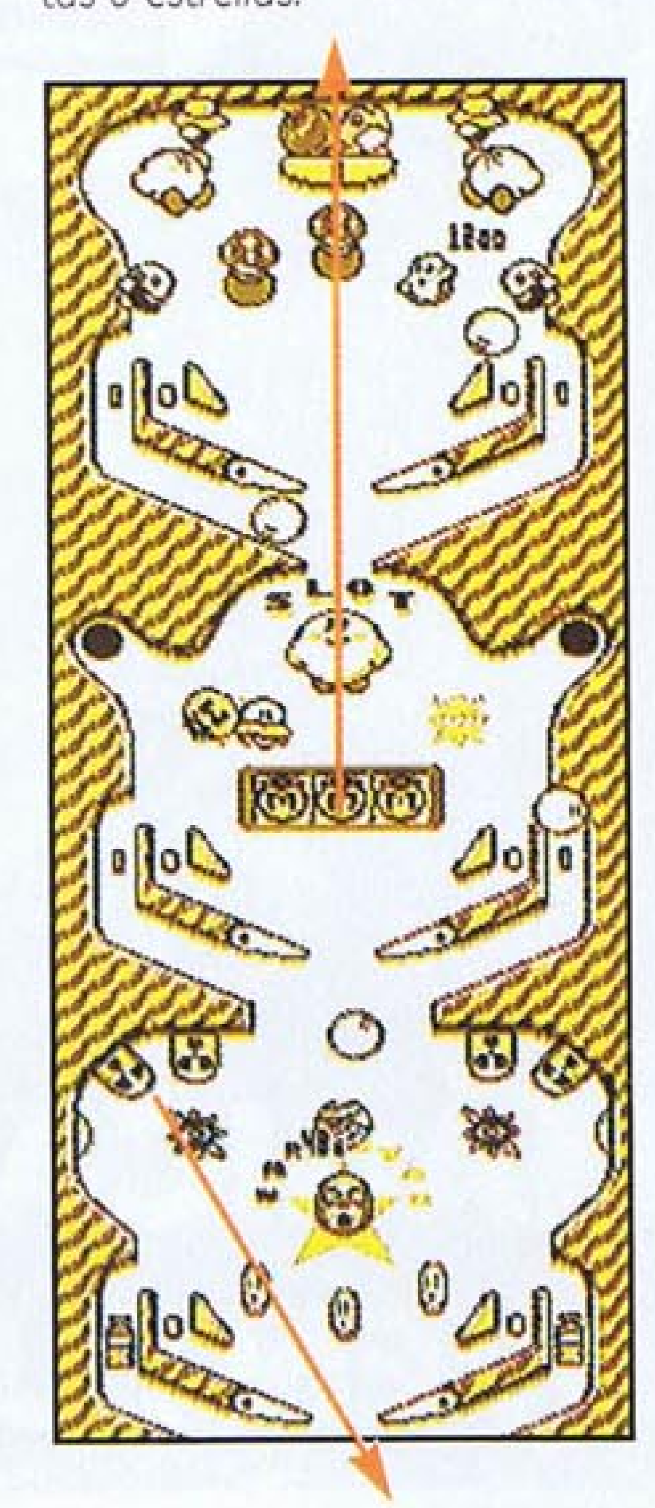
Golpea la nube que circula por la pantalla. Se enfadará, Kirby sacará el paraguas y nosotros nos montaremos en él.

En el mundo Poppy. Graciosos los pollitos, ¿eh? Bien, deja que vayan al nido y saldrá una gran estrella. Súbete en ella.



Cuando completes la **palabra Frosty**, nuestro amigo cogerá la bola y se volverá loco. Trata de que la envíe hacia arriba.

En el mundo Wispy.En este particular tragaperras deberás hacer pleno de Kirbys, mariquitas o estrellas.



Si das a las cabezas que te señalamos, saldrá una **estrella**. Sube en ella y te llevará a una pantalla donde elegir mesa.

NO ESTÁ EN ACCIÓN

Quizá el único detalle que le pierda un pelín es que sólo tenga tres mesas.

SALVA TUS PARTIDAS

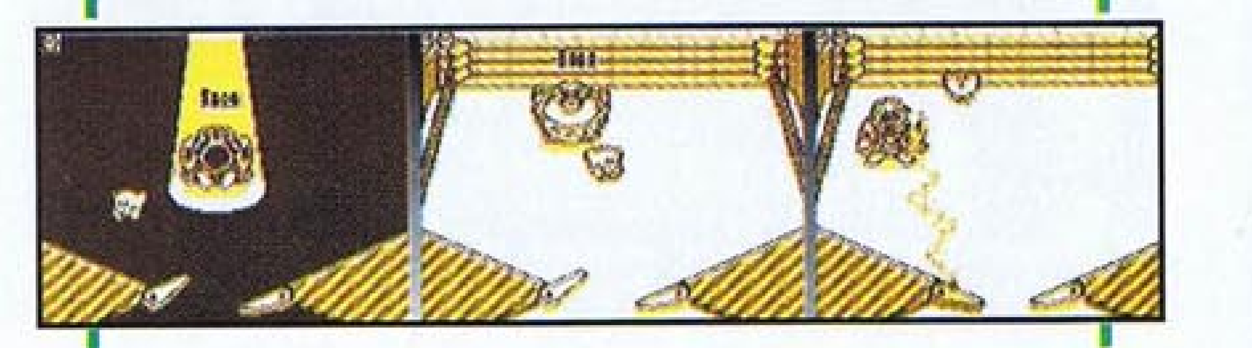


Podrás salvar la partida en el momento que quieras pulsando **Select**. A la vuelta te encontrarás en el mismio sitio, pero ten en cuenta que sólo podrás **recuperar ese juego 1 vez**, que si estabas en bonus, **volverás al stage superior** de esa fase y que, si **luchabas con un jefe**, éste aparecerá cargado de energía.

LOS JEFES Y SUS PEQUEÑOS VICIOS



Son tres, y peores que el mismo diablo. Uno, el de **Kracko World**, se dice nave espacial y lanza rayos paralizantes a mansalva. Otro, el de **Wispy**, es un árbol sobrecogedor y llora mucho. Y el tercero, en **Poppy**, es un energúmeno que se desdobla y gira como una peonza. Cuando os encargéis de sus tres caretos, pasaréis a luchar contra Dedede. El **enfrentamiento final** tendrá lugar en una mesa negra y frente a un malvado que cambiará constantemente de forma. Muy duro de roer.



NINTENDO
Hal Laboratory

Megas: **4** Vidas: **3**
Continuaciones: **0**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
Un divertido pinball en el que la bola se llama Kirby y nuestra misión pasa por llevar al regordete frente al careto de Dedede. Que está en las alturas.

• Desarrollo:
El pinball se compone de tres mesas diferentes. Cada mesa, a su vez, se divide en tres stages que dan acceso a pantallas de bonus o jefes finales.

• Tecnología:
Nada destacable excepto la capacidad del cartucho: 4 megas de memoria llamadas a incluir un montón de detalles divertidísimos.

• Duración:
Más de lo que pensáis. A pesar del escaso número de mesas, el nivel de dificultad y lo atractivo del desarrollo harán que perseveréis en el intento.

GRAFICOS — **85**
Los gráficos de Kirby derrochan simpatía y originalidad por los cuatro costados.

SONIDO — **79**
Bien conseguido pero un pelín pachangero. No, no pasará desapercibido.

MOVIMIENTO — **90**
La bola se mueve de maravilla. Limpio, ágil, perfecto. Y no le perderéis de vista.

JUGABILIDAD — **95**
Un sobresaliente para Kirby. No es fácil ni difícil. Pronto le cogeréis el tranquillo y entonces no habrá quién ose deteneros.

ENTRETENIMIENTO — **92**
Si queréis jugar a pinball en Game Boy, echad mano de Kirby. Porque Kirby es más que entretenido, es divertidísimo.

Opinion

Kirby es el juego que puede dar el espaldarazo definitivo al Game Boy. Es alegre, rápido, fácil y todo un reto a la vez, sugerente, más que jugable y muy dicharachero. Peca de músicas pachangeras, pero no debéis olvidar que un pinball no va precisamente con el rock de la cárcel. Además, el ritmillo se queda en el cuerpo, ya lo veréis. Por lo demás, simpatía y originalidad a raudales. Probadlo, os impresionará.

Recomendación

Padres, niños, suegros, cuñados, el mundo. Todos deberían jugar a Kirby.



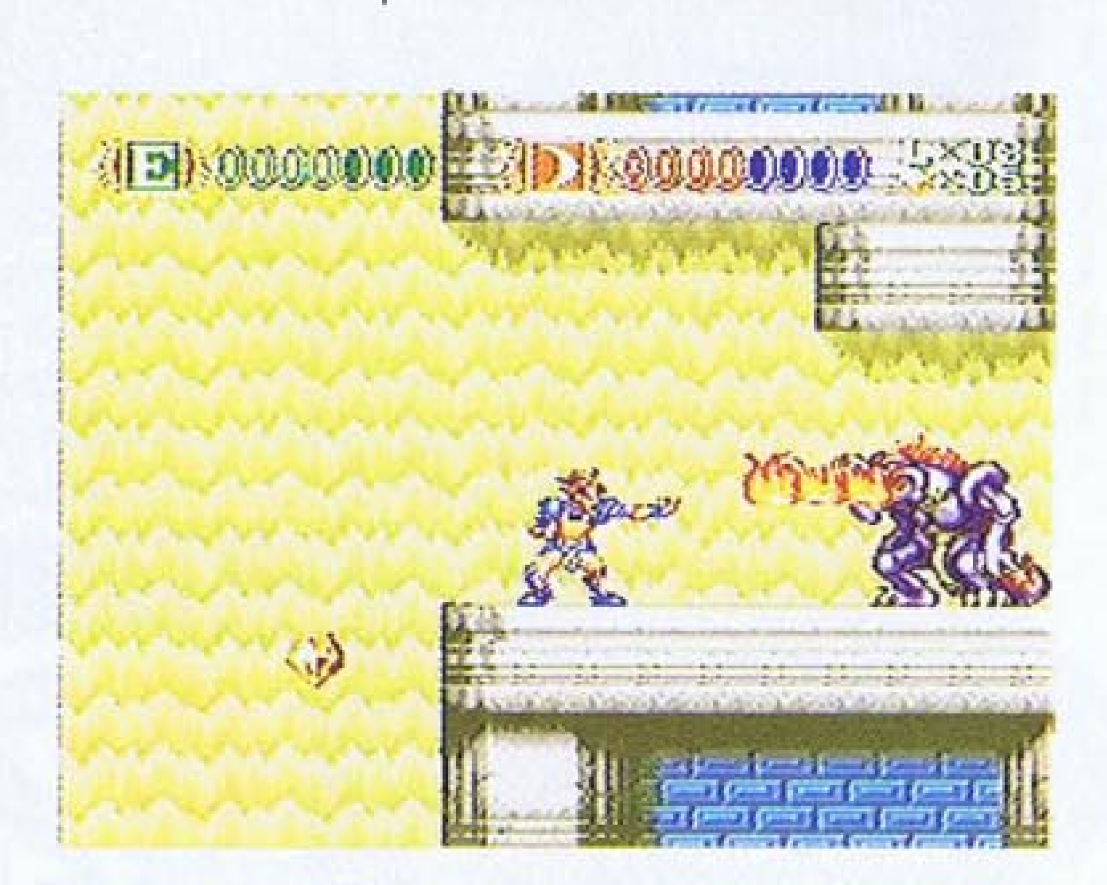


Y ahora, **un juego de hechizeros**, magia, jóvenes raptadas, héroes y mucho ambiente de leyenda en su interior. Se llama **Skyblazer**, está previsto que salga en breve y os podemos asegurar que es una auténtica bomba para vuestra 16 bits.

Su argumento es el siguiente: Raglan, **Señor de la destrucción**, y Ashura, **Señor de la guerra**, están haciendo honor a sus nombres en un mundo de fantasía en el que antes reinaba la paz. ¿Su última fechoría? **Raptar a Arianna**, una joven maga descendiente de los señores del Panteón Místico. A todo esto, Sky, un muchacho que también viene de buena familia (es pariente de Sky-Lord, el gran hechicero), se ha metido en el ajo y quiere rescatarla. Para ello cuenta con la ayuda de un sabio anciano que le indicará el camino a seguir en un complicado mapa.

En esta especie de culebrón la magia está al orden del día, así que no es de extrañar que el **arma principal** de Sky, aparte de su asombrosa **capacidad para trepar**, sea la gama de poderes que va adquiriendo conforme avanza: **hasta 7 magias** diferentes. ¿Que para qué necesita tanta parafernalia? Pues para atravesar las **20 etapas de que consta su viaje**, empresa nada fácil si atendemos al gran número de obstáculos que le esperan. Entre ellos, todo tipo de **situaciones plataformeras**, algunas fases **laberínticas** en las que encontrar la salida es todo un problema y, cómo no, **varios guardianes de fase** antes de llegar a la traca final: el enfrentamiento directo con Ashura y Raglan.

El reto es complicado, pero la capacidad de atracción de Skyblazer es tal, que no nos importa su dificultad. ¡Estamos animadísimos!



Todo un lujo. *Skyblazer lo tiene todo para ser un gran cartucho: buenos gráficos, alto nivel técnico y mucha diversión.*

AHI VAN UNOS CUANTOS PASSWORDS



Toda la aventura de Skyblazer está concebida como un ***viaje dividido en diferentes etapas (20)****. A cada etapa que paséis, vuestro anciando maestro os proporcionará un* ***extraño password****. Para que nadie se queje, y con tiempo, aquí van un par de códigos. No os liéis, que* ***están en las pantallas.***



¡COMPARAMOS!

El planteamiento de ***Skyblazer*** *es similar al que ofrece* ***Actraiser 2,*** *el cartucho de Enix.* ***En común****, argumento legendario, explosiva mezcla de acción y plataformas, magias del protagonista. Una comparación inevitable.*

NO ESTÁ EN ACCIÓN
Algunas fases en plan laberinto pueden acabar con la paciencia de cualquiera.



¡Magia va! *Un icono (parte superior de la pantalla) señala el tipo de magia con que cuenta Sky. Al lado, los impactos.*

¿DE DONDE SALE SKYBLAZER?

Puestos a rebuscar en el árbol genealógico de **Skyblazer**, nos vienen a la memoria dos juegos de indudable parecido. Uno lo programó **Psygnosis** para Commodore Amiga y llevaba por nombre **First Samurai**. El otro se llamaba **Hook** y fue llevado a la pantalla SNES por el mismo equipo.

ESTÁ EN ACCIÓN
La diversión y la espectacularidad: están presentes en todo momento.





Sky Bonus. Goza del modo 7 mientras vuelas recogiendo diamantes. Si te haces con 100, vida extra para Sky.



GUARDIANES DE FASE

Uno de los puntos fuertes de este cartucho son los jefes de fase. Tras **aparecer uno a uno durante la partida**, tendréis que enfrentaros a todos, de nuevo, al final del juego. Un reto: encuentra la rutina de sus ataques.





SIETE MAGIAS PARA UN GUERRERO

A medida que avancéis en Skyblazer, la cosas se os irán poniendo más complicadas. Por eso es de agradecer que el protagonista **acumule poderes conforme alcance objetivos**. Hasta 7 magias podrá obtener el caballero (**inmunidad temporal, vuelo del Ave Fénix, rayo mágico**), cada una con unas características y útiles para una situación.







SONY IMAGESOFT
Sony Imagesoft

Megas: **8** Vidas: **3**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **0**

- **Tipo de Juego:** Una aventura fantástica que mezcla fases de acción con otras en las que plataformas y scroll suponen mayor peligro que cualquier enemigo.
- **Desarrollo:** 20 etapas que llevarán al joven Sky hasta las Llanuras del Este. Allí tendrá que conseguir los 4 poderes que le permitan enfrentarse a los enemigos finales.
- **Tecnología:** Abundante uso del Modo 7 en las fases de bonus y en las de lucha contra guardianes finales. La ascensión en espiral por las torres está muy conseguida.
- **Duración:** El sistema de passwords, y su gran adicción, hacen que Skyblazer no sea un juego imposible. Es lo bastante largo y lo suficientemente fácil.

GRAFICOS — **88**
Variedad en los escenarios, gráficos muy bien definidos,... calidad ante todo.

SONIDO — **86**
Las melodías suenan muy bien y encajan a la perfección en el espíritu del juego.

MOVIMIENTO — **86**
El protagonista se mueve con facilidad, rapidez y soltura.

JUGABILIDAD — **88**
Su jugabilidad está asegurada gracias al sistema de passwords y al alto índice de adicción que desprende.

ENTRETENIMIENTO — **90**
¡Adiós al aburrimiento! Por la cantidad de situaciones diferentes, por la variedad de los enemigos a los que se enfrenta...

Opinion

Cuando en un cartucho se consigue conjuntar una serie de condiciones tan superiores como las que reune Skyblazer, entoces se le suele calificar de juegazo. Y no es para menos, porque sus 8 megas están perfectamente aprovechados: alto nivel técnico, gráficos excelentes, variedad de situaciones de juego... En definitiva, un juego imprescindible que no debe faltar en las mejores colecciones de videojuegos.

Recomendación

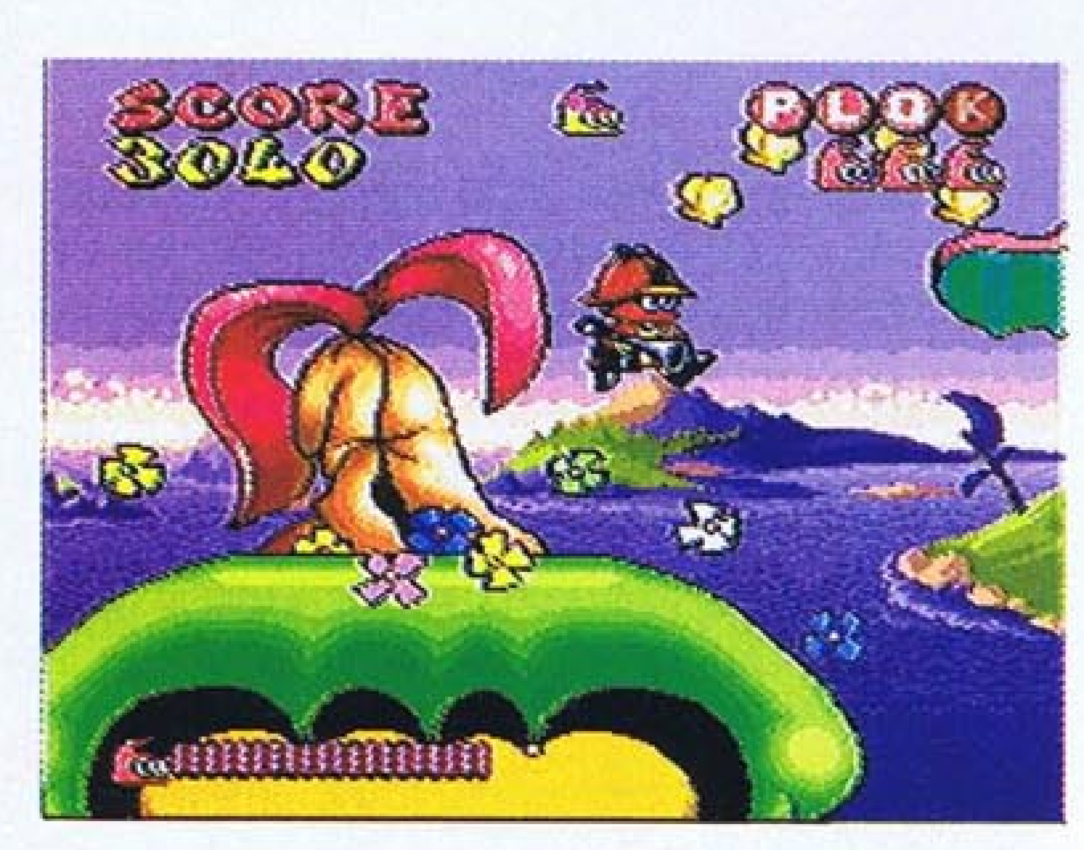
Especialmente recomendable para adolescentes con espíritu de aventura.





En el número pasado ya os dimos cuenta de la vida y milagros de **Plok**, un singular personaje con una afición desmesurada por **coleccionar banderas**. Si recordáis aquel texto, enseguida os vendrá a la cabeza el escenario en el que Plok pasa sus días: la isla de Akrillic, en el centro del archipiélago de Poly-Esta. Y lo que hacía: plantar una amplia colección de enseñas. Con las mismas, también estaréis al tanto de que el origen de la aventura está en la desaparición de su bandera favorita. Bien, pues tras este breve repaso, vamos a daros una nueva lección de "Plokmanía" a distancia.

La odisea de Plok transcurre a lo largo de **cuatro interminables fases**, situadas en otros tantos lugares de Poly-Esta: La Isla del Algodón, Akrillic, la Isla del Legado y Fleapit. **Rescatar la bandera** de marras, **buscar el amuleto mágico** de su abuelo y **derrotar a la Pulga Reina** son las tres principales ocupaciones de nuestro protagonista. Pero para alcanzar sus objetivos, tendrá que luchar contra la mayor invasión de pulgas que se ha visto desde que Juan Tamariz se lavó el pelo. Un detalle de consideración si pensáis que el colega odia a las pulgas. Menos mal que nuestro ser dispone de un curioso sistema de defensa llamado **"lanzamiento de miembros"**. Vamos, que puede arrojar brazos y piernas cuantas veces quiera, cuidando, eso sí, de no perderlos por el camino. Con eso -que ya es bastante impactante- y con **cinco disfraces diferentes**, se pasea por el mundo este **modesto coleccionista** que, a la chita callando, pretende hacerse un nombre en el universo Nintendo.



Escenarios coloridos. *Todos los escenarios por los que Plok guía sus pasos presentan un colorido notable. Así de alegre es el mundo de este simpático personaje.*



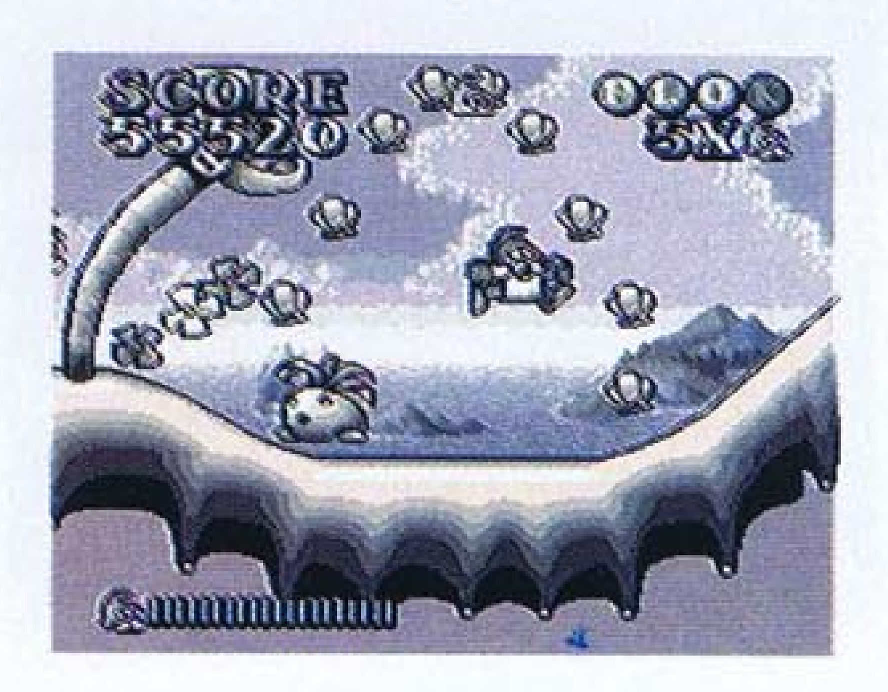
Ni Jordi Tarrés. *Uno de los vehículos que Plok maneja durante el juego es esta espléndida moto. En cada nivel de la última fase, nuestro amigo se lucirá con un transporte distinto.*



A vueltas con las pulgas. *Así anda Plok por la vida. Cada pulga necesita varios toques para desaparecer. La barra de abajo (párte derecha) indica las que le quedan por eliminar.*

Aquellos años maravillosos

Tranquilos, no ***toquéis el color del televisor*** *que a vuestra consola no le ocurre nada. Lo que pasa es que en una de las fases os veréis en los* ***tiempos del abuelo Plok****, el que descubrió el amuleto mágico. Y claro, las imágenes de la época tenían que ser en blanco y negro.*







Plok no es un bicho raro. *Y si pensáis en los Cool Spot, Aero the Acrobat y Zool... estaréis con nosotros.*

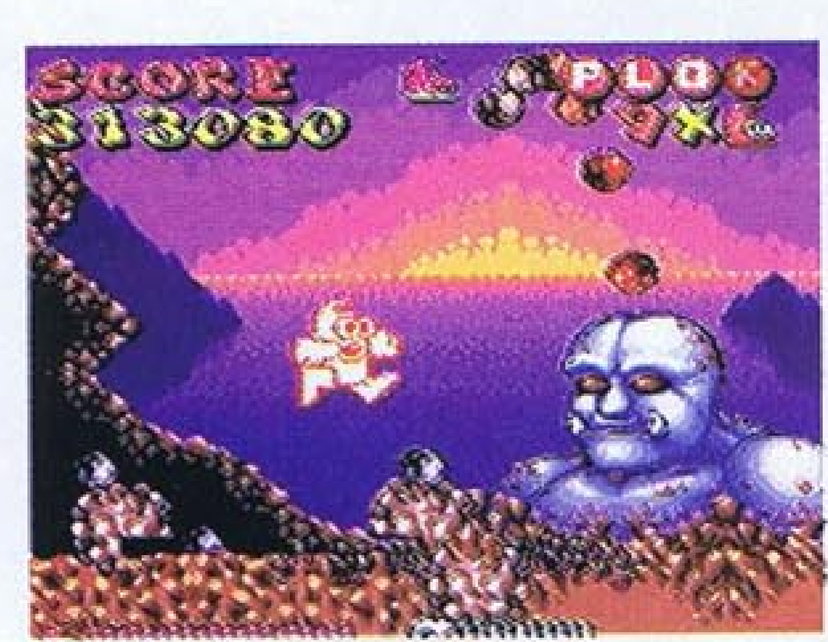
ESTÁ EN ACCIÓN

La simpatía de los vehículos que usa Plok. La alegría que inspiran los escenarios. Y el color.

¡ENEMIGOS A PLOK!

Aunque Plok está harto de plantar cara a tanta pulga, tampoco es que le hagan mucha gracia los ***tres o cuatro guardianes de nivel*** *que aparecen en el transcurso del juego. Especialmente es de temer el* ***enemigo final****, que no podía ser otro que* ***la pulga de las pulgas, la Pulga Reina. O madre.***







LA FLOTA DE COMBATE

En la ***última fase****, Plok debe introducirse en la* ***guarida de sus "queridas" pulgas****. Visto el peligro, no es extraño que haga uso de su extensa flota de* ***vehículos. Hasta 8 distintos*** *tiene guardados en su garaje, listos para entrar en acción cuando lo consideres necesario.*

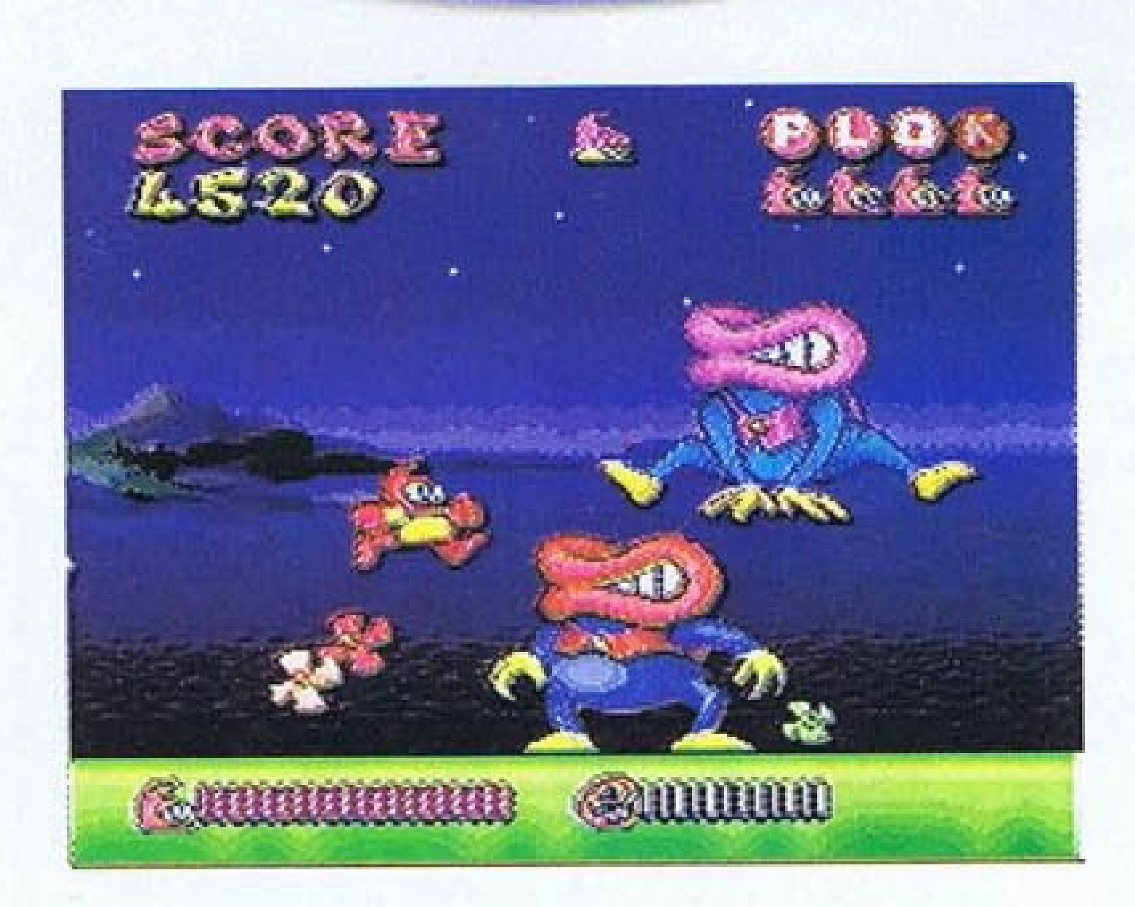




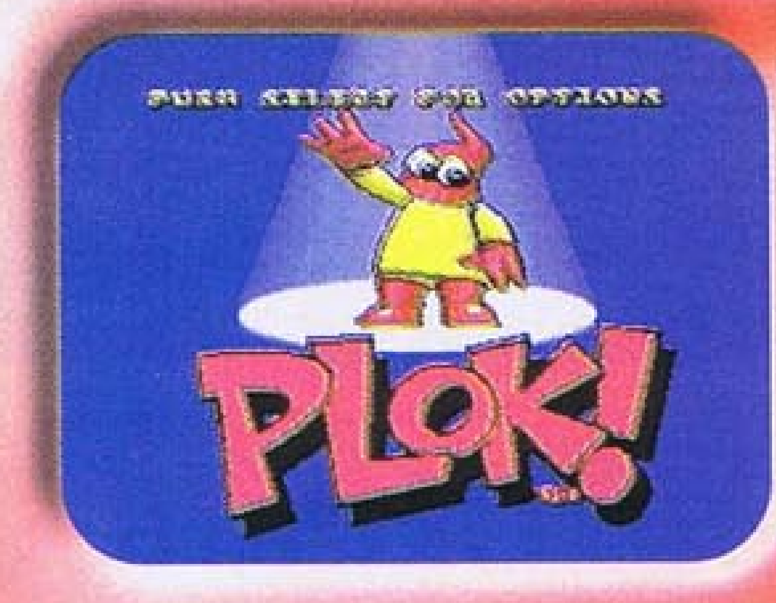
Cuidado con Gibson. *Así se llama este escuálido pez de la pantalla. Su salto hará peligrar la vida de nuestro héroe.*

NO ESTÁ EN ACCIÓN

A Plok le falta algo para llegar a convencernos del todo. No nos preguntéis qué...



Los Bobbins Brothers. *Son dos hermanos que ejercen el papel de jefes de la primera fase. Para acabar con ellos, Plok ha de agotar su barra de energía mediante sus "miembros".*



NINTENDO

Tradewest

Megas: **8** Vidas: **5**

Continuaciones: **0**

Niveles de Dificultad: **2**

• Tipo de Juego:

Plataformas a "tutiplén" para el amigo Plok. En todas y cada una de las fases. También hay sitio para el arcade, por aquello del "desmembramiento".

• Desarrollo:

Las cuatro fases de "Plok" se dividen en innumerables subniveles, algunos de muy corta duración. Destacamos el del abuelo, por lo original.

• Tecnología:

Poquito que comentar aquí. Plok no es un gran aficionado a los avances tecnológicos. Sólo el colorido, abundante, da idea de mucha técnica.

• Duración:

El nivel fácil ("Child's Play") se acaba muy pronto, pero es que tiene menos fases que el nivel superior, mucho más largo y enrevesado.

GRAFICOS 80

Muy coloristas, pero demasiado simples y poco detallados. Divierten y ya está.

SONIDO 84

Música alegre y divertida, en consonancia con el carácter del protagonista.

MOVIMIENTO 82

El personaje en sí no es muy ágil, pero ¡cómo cambia cuando se disfraza!

JUGABILIDAD 81

La mecánica de juego no tiene mayor secreto: depende de la habilidad de cada uno y de la capacidad de salto.

ENTRETENIMIENTO 84

La última fase es la más divertida de todas. Controlas a los vehículos y eso te hará salir de la tónica de saltos.

Opinion

Plok es un juego simplón que no destaca especialmente por sus gráficos, pero que tiene un fuerte atractivo. ¿Que dónde? Pues el punto fuerte de Plok está en Plok precisamente. En la simpatía del personaje, en su orginalidad y en un desarrollo argumental (con muchas pulgas) que gana enteros conforme nos vamos acercando al final. El resto se resume en gran colorido y buena apariencia. Aunque algo repetida.

Recomendación

Un juego fantasioso y de corte infantil. Para los que empiezan en la Super.



SUPER STARS

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

ZOOL

EL NINJA MAS IMAGINATIVO

¿Quién osaba molestar a Zool a aquellas horas de la mañana? La juerga con sus amigos ninja había durado hasta bien entrada la madrugada y su cabeza de huevo le dolía como mil demonios. Al otro lado del teléfono estaba su jefe. ¿Que que quería? Lo siguiente: "Un tal y desconocido Krool intenta eliminar hasta la **última gota de imaginación terráquea**. Para ello cuenta con la ayuda de cientos de objetos cotidianos que cobran vida y mucha mala uva para la ocasión". No hay más que hablar. El Ninja de la dimensión N (Zool para los amigos) tiene una misión que cumplir.

Así comienza una aventura dividida en **siete hilarantes fases y** protagonizada por un **peculiar y popular ninja**, en la que nuestro amigo se va a encontrar con **rivales que no tienen ojos rasgados,** ni aspecto de luchador de sumo, como de costumbre. En esta ocasión tendrá que vérselas con **afilados compact-disc**, ositos de peluche de largo historial como delincuentes o coches de choque suicidas. Y es que los escenarios que verán pasar a Zool son todo un **ejemplo de esa fantasía** que ahora está en peligro: Mundos repletos de **golosinas, paraísos del sonido Hi-Fi**, alucinantes cuartos de juegos o, para finalizar, un parque de atracciones de locura.

El objetivo es que nuestro amigo **recoja hasta 75 objetos** (tranquilos, hay ítems de sobra) y, una vez hecho esto, busque una especie de **medallón que indica la salida**. Si todo sale bien, Zool conseguirá que la imaginación no desaparezca de la Tierra. Así podremos seguir disfrutando de aventuras como la suya.



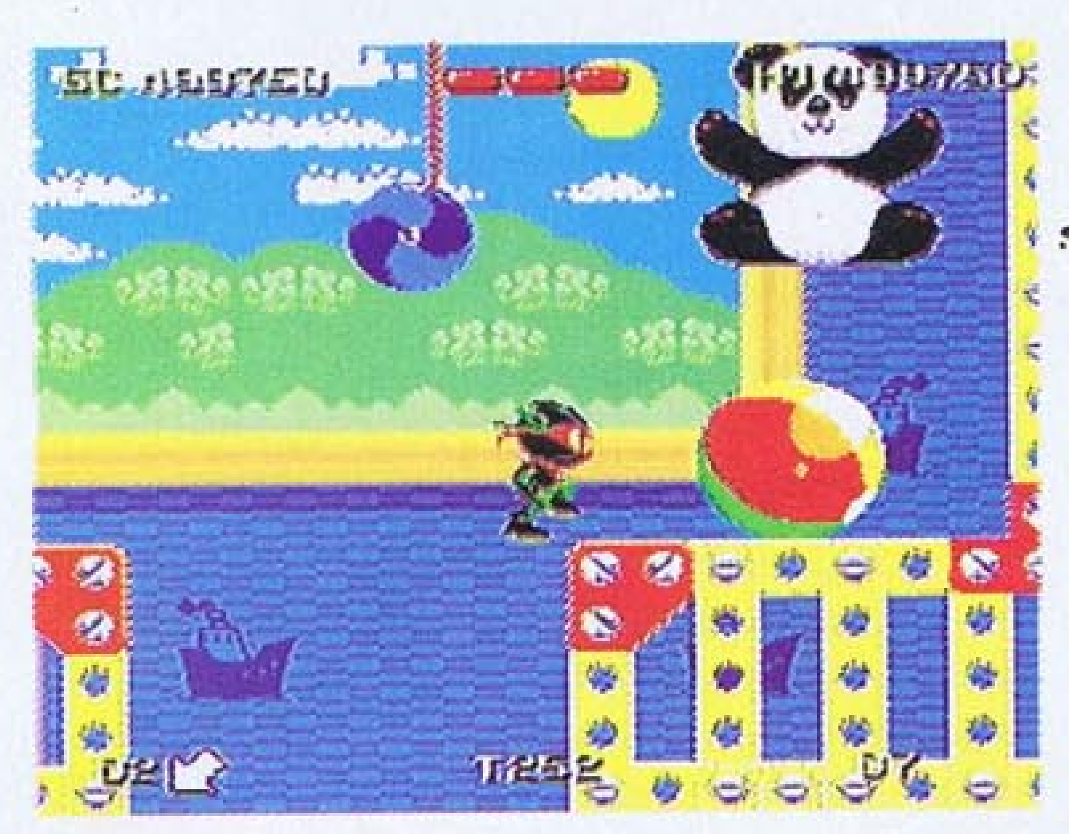
Zool tiene historia. *El Ninja de la Enésima Dimensión tiene un amplio pasado. Ya era conocido en otros sistemas, y se le estaba echando de menos en el mundo Nintendo.*

Reales como la vida misma. *Pese a la fantasía que inunda el juego, los escenarios presentan detalles de un realismo inesperado. ¡Vista a la pantalla!*

PODER NINJA

Zool es todo un experto en el arte ninja, pese a su aspecto enclenque. Algunas de sus habilidades son, por ejemplo, ***trepar por las paredes*** *cual hombre-araña,* ***lanzar bolas de fuego*** *y* ***deslizarse.***

ESTÁ EN ACCIÓN
La calidad técnica de los gráficos. La originalidad de los enemigos.



Zool, el ninja de las plataformas. Saltos, subidas, plataformas va, plataforma viene. Todas las fases de Zool tienen el mismo denominador común: La habilidad.



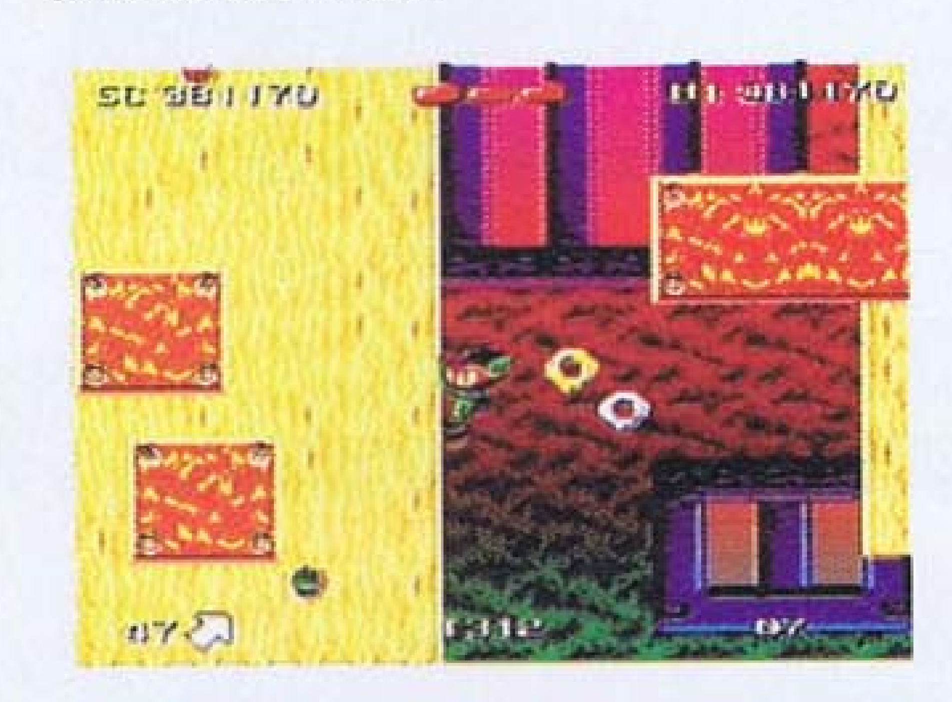
Agárrate como puedas. El arte ninja otorga poderes sorprendentes. Zool lo sabe, y los usa con frenesí. Domina el agarrarse a las paredes como si fuera una araña.

NO ESTÁ EN ACCIÓN
Las pasadas de frenada de Zool. Empezar desde el principio de la fase si nos eliminan.

ZOOL INFORMA

La información que aparece en pantalla os mantendrá al tanto del desarrollo del juego.

- **La cifra de la parte inferior izquierda** indica los objetos que todavía os quedan por recoger.
- **La flecha es una especie de brújula** que señala hacia dónde está la salida. Fijáos siempre en ella, porque algunas fases son ciertamente laberínticas.





Enemigos finales. No son muchos, los justos. Pero van de complicados por la vida. Y aunque son de lo más original, ya veréis qué disgustos os meten en el cuerpo.

EL CUARTO NIVEL



¡Mucho ojo! No penséis que **tras pasar el cuarto nivel** de cada fase ya estará todo hecho. A la vuelta de la esquina os esperarán unos **jefes de aspecto divertidísimo**. Son duros de roer, pero terminan cayendo con unos cuantos toques de las bolas de fuego que lanza el ninja.





GREMLIN SOFWARE
Gremlin Graphics

Megas: **8** Vidas: **8**
Continuaciones: **5**
Niveles de Dificultad: **3**

• Tipo de Juego:
Zool nos llega desde la Enésima Dimensión con un buen cargamento de plataformas. En su maleta, sin embargo, tambiénlleva cierto gustillo a arcade.

• Desarrollo:
Las seis fases del juego se dividen en cuatro subfases. En todas ellas hay que reunir un buen número de items y, tras la cuarta, enfrentarse al jefe final.

• Tecnología:
Dos aspectos destacables: la altísima velocidad de movimientos del protagonista (¡y sin tirones!) y los múltiples planos de scroll de los escenarios.

• Duración:
Sus 24 etapas hacen de Zool un juego bastante largo. Aunque tenga hasta cinco continuaciones, pasárselo de un tirón puede llevar bastante tiempo.

GRAFICOS 86
Muy definidos y con un gran scroll. Se repiten algo en los subniveles de cada fase.

SONIDO 84
Melodías marchosas y con tanto ritmo como el que lleva Zool en el cuerpo.

MOVIMIENTO 80
Zool es tan rápido como una centella, pero no tiene demasiados movimientos.

JUGABILIDAD 76
Cuando se es tan veloz hay que saber frenar. Nos tememos que este personajete todavía no sabe cómo hacerlo.

ENTRETENIMIENTO 83
Un cartucho típico de plataformas que consigue enganchar hasta la médula. Será por el protagonista, suponemos.

Opinión
Un juego de plataformas con un personaje simpaticón de protagonista no parece, en principio, muy original. ¿Qué ofrece entonces Zool? Un nivel técnico bastante alto en cuanto a gráficos y un personaje veloz como pocos. Sin embargo, la virtud de la rapidez puede llegar a convertirse en el peor defecto, porque le descontrola. Y eso es algo que se paga caro en juegos de estas características. Ponle mucha habilidad.

Recomendación
Para gentes hábiles y pacientes. Si sois así, Zool es vuestro juego.



ZOOL GAME BOY

EL NINJA TAMBIÉN ATACA EN GAME BOY

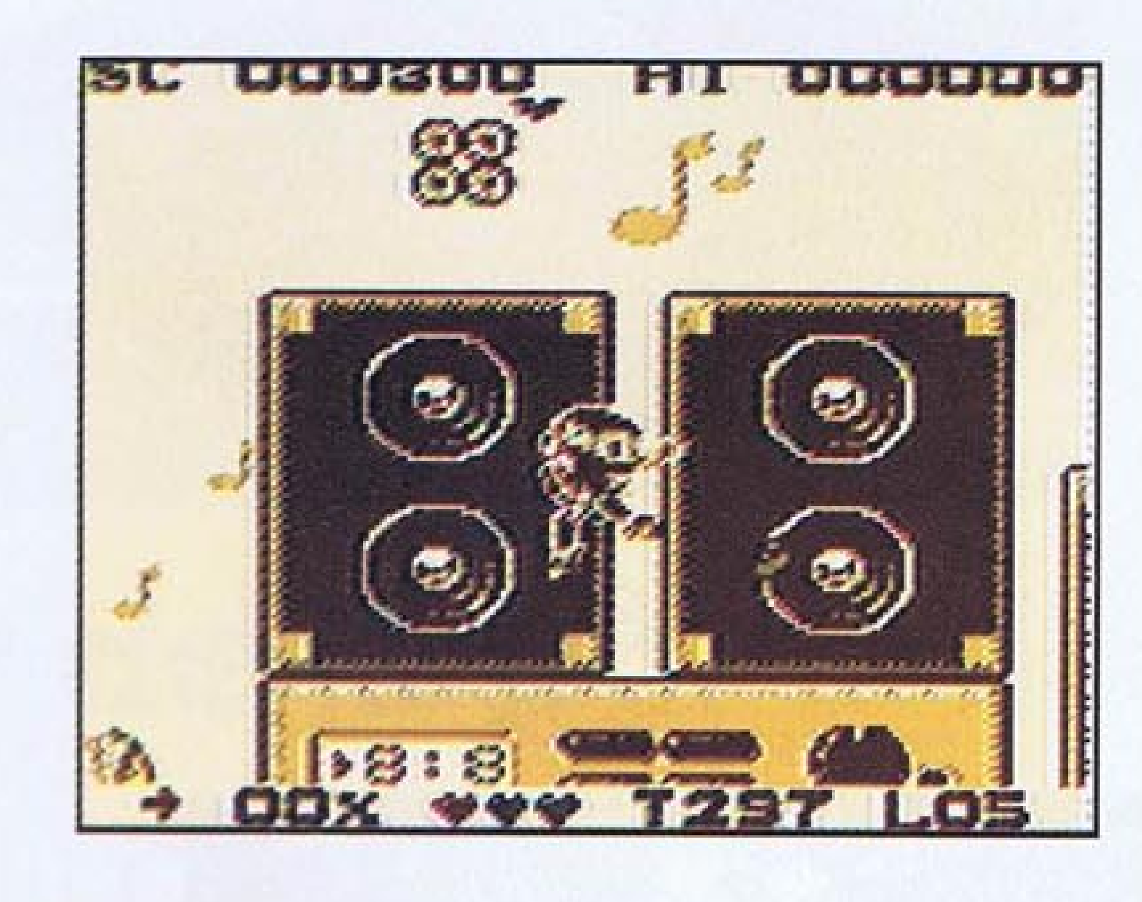
Ahora que todo parece en calma y Zool ha vuelto a casa tras su aventura en 16 bits, resulta que el **malvado Krool sigue empeñado en acabar con la imaginación** de la gente. ¡Hay que ver qué cabezotas pueden llegar a ser algunos extraterretres! Esta vez la alarma ha saltado en la portátil de Nintendo, así que el Ninja de la Enésima Dimensión se dirige presto hacia ella para "desfacer" todos los entuertos posibles.

Su misión sigue siendo la misma: **recoger todos los objetos que pueda** en cada fase antes de que Krool los transforme en siniestros criminales a su servicio. Algunos ya han caído en sus redes y Zool tendrá que acabar con ellos mediante esas **bolas de fuego que lanza como ningún otro Ninja** sabe hacerlo.

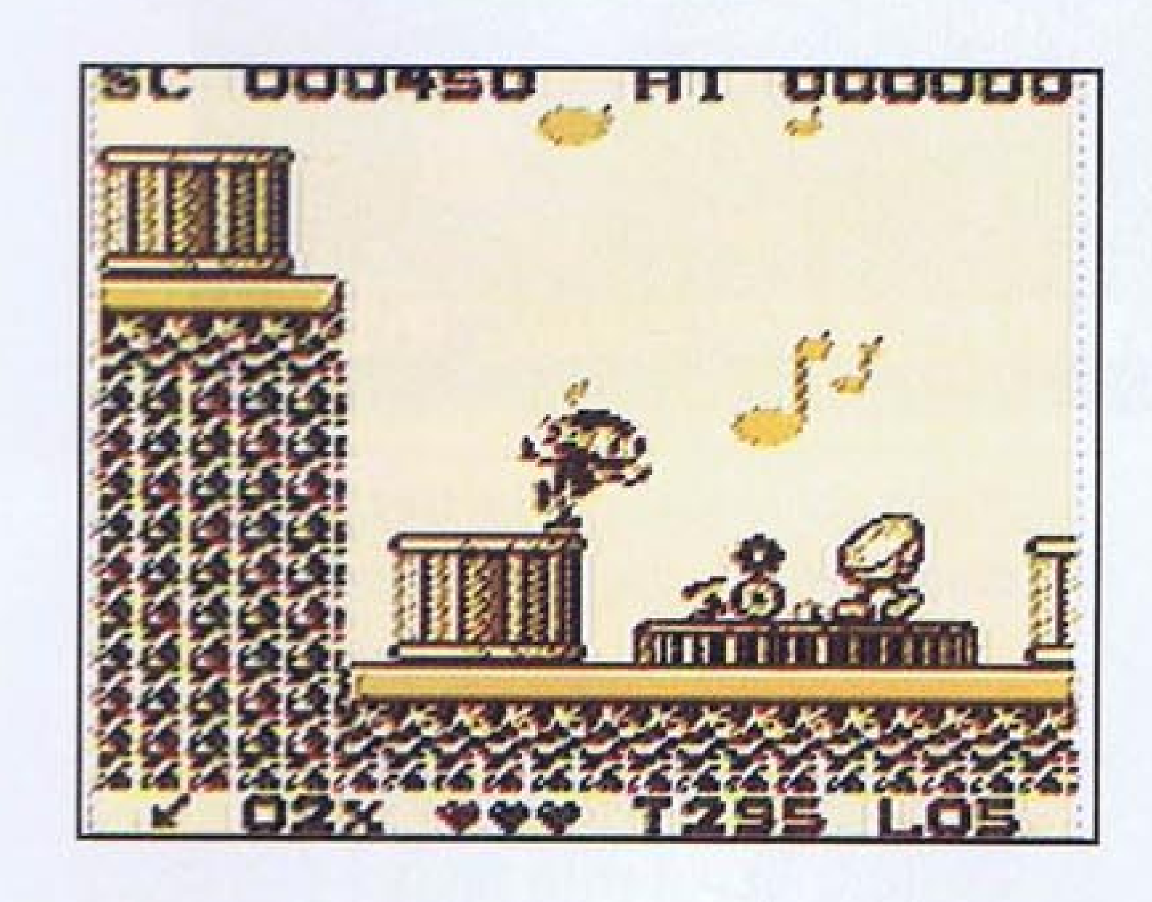
También los **escenarios,** y el estilo de juego, se parecen a los de la Súper, así que preparáos para luchar sin tregua en el bosque o en el mundo del sonido sobre, ante y bajo **plataformas**. A Zool no le importa hacerlo con tal de que la ley se cumpla. ¿Y a vosotros?

ESTÁ EN ACCIÓN
Que los escenarios sean tan divertidos. La marcha que tiene la música.

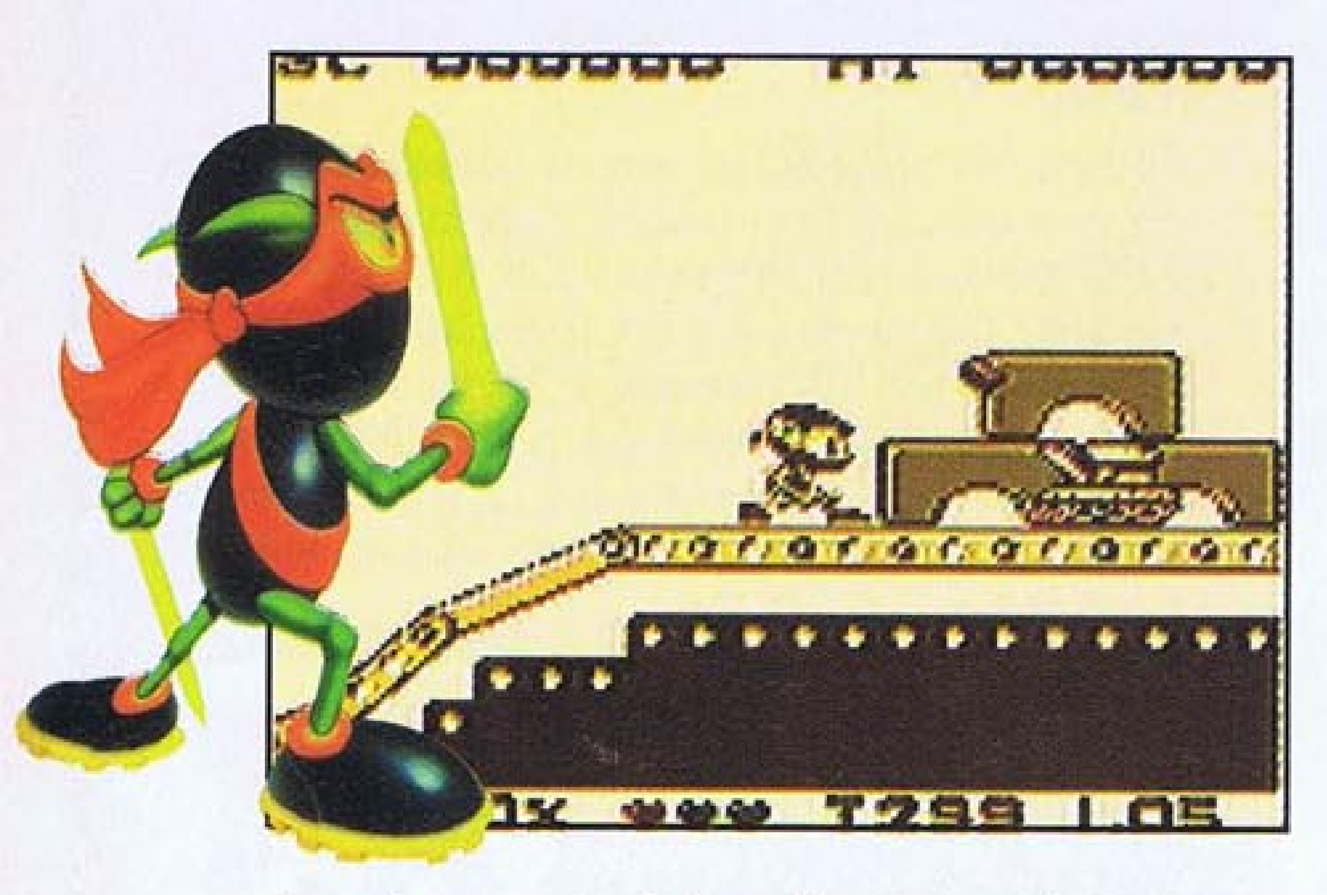
NO ESTÁ EN ACCIÓN
Que Zool siga siendo incontrolable. El tamaño de algunos enemigos.



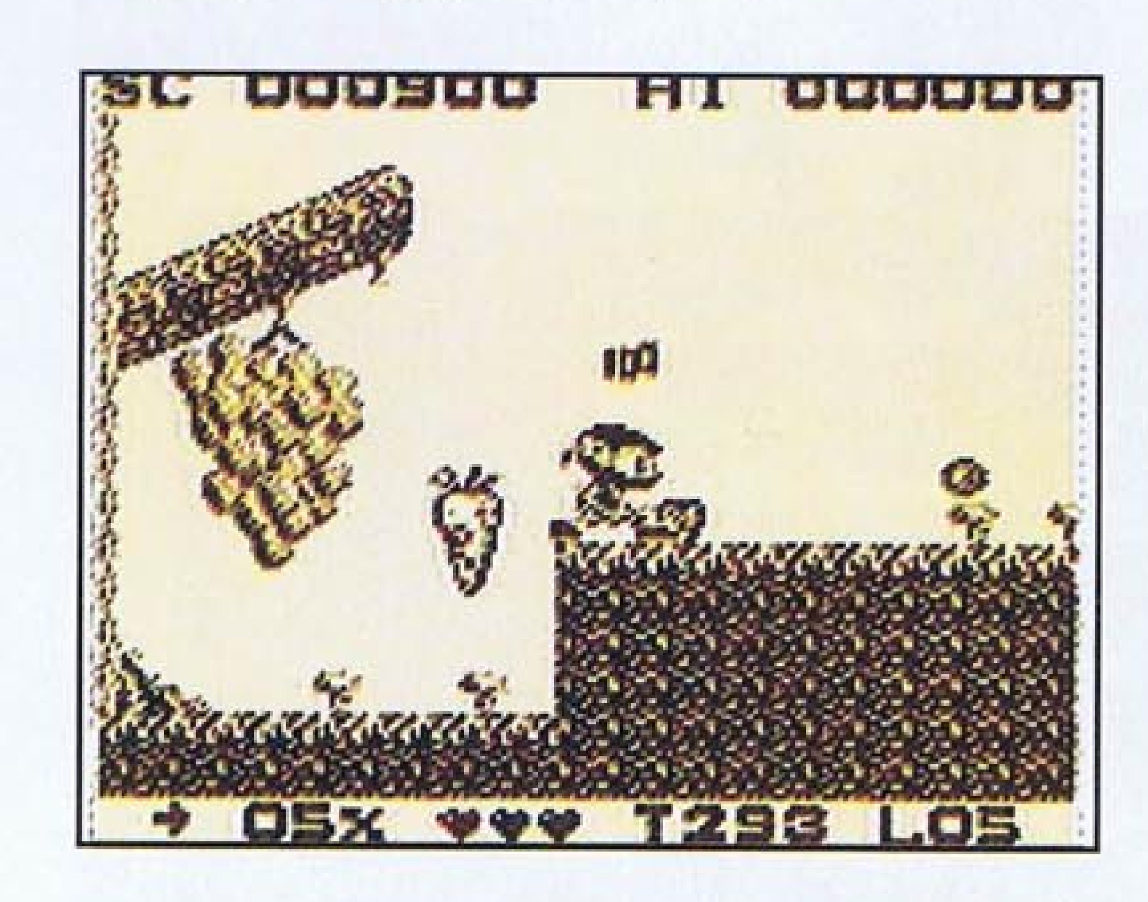
¡Más ritmo! *Zool no sólo tiene marcha cuando lucha. La banda sonora que luce el juego también es pegadiza y muy, muy movida. Acorde con su protagonista.*



Este ninja no para. *Zool lleva la velocidad metida en el cuerpo. Que consiga frenar a tiempo es otro cantar.*



Enemigos a pedir de boca. *Los enemigos de Zool siguen un diseño acorde al tema del escenario.*



Atención a los objetos. *Ese porcentaje que veis en la parte de abajo indica los ítems que lleváis. El 100% es la meta.*



GREMLIN SOFTWARE
Gremlin Graphics

Megas: **2** Vidas: **5**
Continuaciones: **5**
Niveles de Dificultad: **3**

• Tipo de Juego:
Zool cambia de consola pero sigue en sus trece. Una mezcla explosiva que carga tres cuartos de plataformas por una de arcade.

• Desarrollo:
El planteamiento es el mismo que en la versión 16. Reunir un buen número de ítems y encontrar después la salida correspondiente a la fase.

• Tecnología:
La rapidez sigue siendo la característica que define a Zool. Y junto a la la velocidad, el detallismo en los escenarios, superior a cualquier cartucho Game Boy.

• Duración:
La habilidad de nuestros lectores nos sorprende día tras día. Aun así, apostamos a que no hay nadie que se acabe este juego en menos de medio año.

GRAFICOS — **77**
Gran calidad en los fondos contra enemigos que a veces parecen invisibles.

SONIDO — **84**
¡Qué bueno encontrar juegos para la portátil con música tan marchosa!

MOVIMIENTO — **73**
Zool no aprende. Sigue siendo incontrolable y eso en Game Boy se nota mucho.

JUGABILIDAD — **75**
El pequeño tamaño de algunos enemigos y el esscaso control que nos permite Zool hacen de este cartucho algo muy difícil.

ENTRETENIMIENTO — **76**
A primera vista es un juego muy atractivo, pero a medida que os pongáis a darle caña lo encontraréis difícil y muy exigente.

Opinión
Gremlin ha buscado que el Zool portátil sea lo más parecido posible a su hermano mayor, el de 16 bits. Manteniendo los aspectos positivos y haciendo lo posible por limar los negativos. Pero sólo se ha conseguido la mitad. La calidad gráfica y la gran banda sonora se contraponen a un nivel de dificultad muy elevado y a unas limitadas posibilidades de control. Cosas que en Game Boy se notan mucho.

Recomendación
Para forofos de las mascotas que dominen a la perfección el tema salto.



¿Te gustan las emociones fuertes?

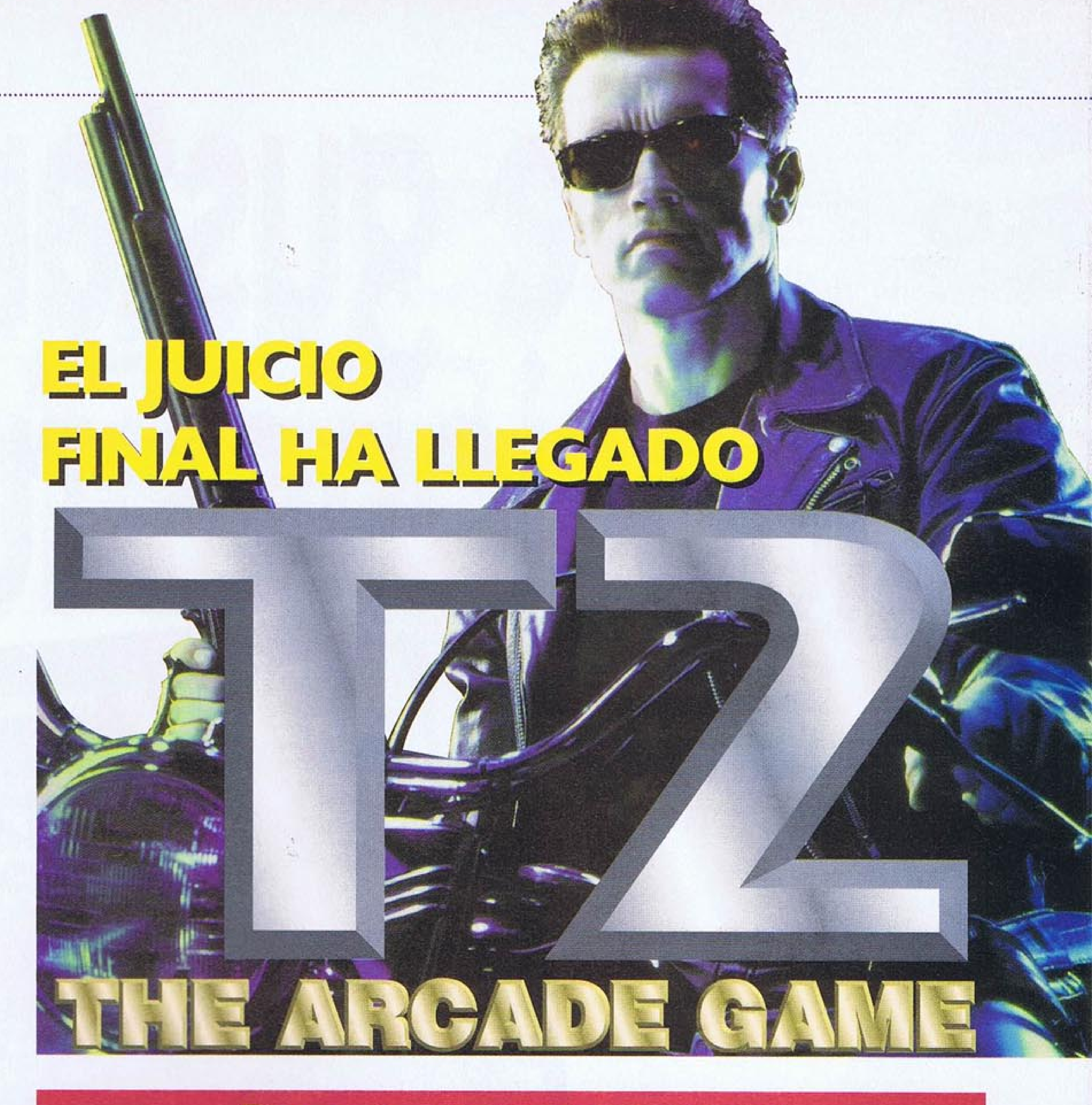


Pues atrévete a practicar el "**Hobbyconsoling**" y verás lo que es bueno.



Particicpa en nuestro concurso "Aladino"
y consigue uno de los 5 Multi-Megas que sorteamos.





EL JUICIO FINAL HA LLEGADO

T2 THE ARCADE GAME

Los Angeles, año 2029. Tras de la muerte de 3000 millones de personas en el que los supervivientes llamaron "The Judgment Day" (el Día del Juicio Final), la raza humana se enfrenta a su más terrible prueba: la **guerra contra las máquinas**. El líder de los humanos, John Connor. El escenario de la batalla, vuestra Súper. El juego, "T-2. The Arcade Game".

Tras su exitoso paso por el mundo de las recreativas, vuestro cyborg favorito propone que os introduzcáis en su aceitosa piel para proteger la vida de Sarah y John Connor. Y lo dice muy en serio, porque el **juego presenta visión subjetiva**, es decir, que vuestro punto de vista es el del propio Terminator, así que lo único que tenéis que hacer es **mover un punto de mira por la pantalla** y disparar contra todo lo que se mueva y huela a enemigo.

La acción se desarrolla a lo largo de **cinco misiones distintas** que se ajustan al trepidante argumento de la película (comienza en el futuro, para retroceder luego a la época en que John Connor es joven) y en ella pueden participar también dos jugadores simultáneamente, para lo cual aparecerán **dos dianas**.

Con uno o dos participantes, las fases presentan siempre **desarrollo horizontal: el scroll se mueve de izquierda a derecha** mientras vosotros disparáis a los rivales, aunque hace numerosas paradas en puntos en los que hay, por ejemplo, algún enemigo final.

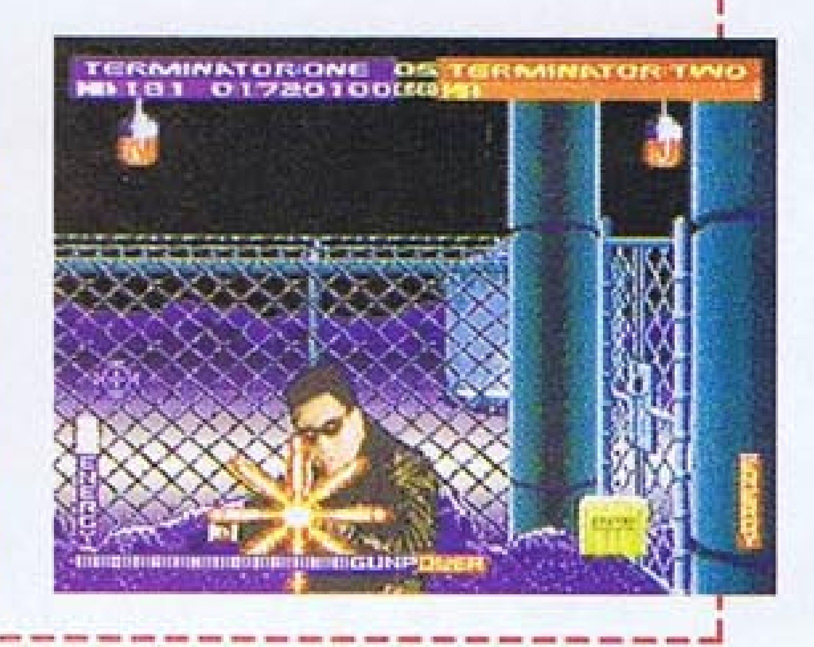
Todo esto, más **escenarios y personajes futuristas** y unos efectos sonoros atronadores, es lo que os espera en una aventura muy del gusto de los fans de este "revoltoso".

PROGRAMADOS PARA MATAR

***Recordad estas caras**. Pertenecen a los tres principales rivales con los que tendréis que enfrentaros. **Endoskeletons, Terminators** y, por último, el temible **T-1000** están programados para una misión: acabar con Sarah y John Connor. Sólo vuestra puntería podrá evitar la catástrofe.*









***Haciendo balance**. Al final de cada etapa se nos mostrará una completa estadística de lo realizado. Aciertos, porcentaje y puntos estarán detallados en esta base de datos.*



***Naves enemigas cargadas de enemigos**. Entre los objetivos a derribar se encuentran también las naves que transportan al ejército de robots. ¡Que no quede ni una!*



***Fauna mecanizada**. No aparecen en la película, pero sí en el videojuego. Son toda una manada de moscas, serpientes y otros animales mecánicos de respugnante presencia.*



Armado hasta los dientes

En T-2 podréis utilizar un ***buen número de armas****. Para conseguirlas, tan sólo deberéis* ***acertar a unas cajas que encontraréis en el suelo*** *durante toda la partida. Además de las que os mostramos aquí (****escudos, metralletas y cargadores****), dichas cajas también os proporcionarán misiles o bombas inteligentes que acabarán con todos los enemigos en pantalla. Un arsenal a vuestra disposición que sólo dependerá de vosotros rentabilizar al máximo.*







Dos Terminators. *La opción de dos jugadores hará más fácil vuestra misión. Y también más adictiva, claro.*

ESTÁ EN ACCIÓN

Las digitalizaciones y los toques peliculeros en el desarrollo del juego.

NO ESTÁ EN ACCIÓN

La repetición de situaciones en las que siempre aparecen los mismos enemigos.

S.O.S. Terminator, necesito ayuda

Una ayudita nunca viene mal, así que tomad nota:

- *Cuando aparezcan* ***humanos en pantalla****,* ***no os importe que mueran****. Siempre es preferible que lo hagan ellos a que se acabe vuestra barra de energía por intentar esquivarlos.* ***(1)***
- *La única forma de* ***proteger el camión*** *que transporta a Connor es acertando en el medio de las* ***naves de Skynet con los misiles*** *(botones A y B).* ***(2)***
- *Utilizad este tipo de arma cuando os* ***enfrentéis al T-1000****. Le tumbaréis por un momento que debéis aprovechar para derramar el nitrógeno sobre él.* ***(3)***









ACCLAIM/LJN
Probe Software

Megas: **8** Vidas: **5**
Continuaciones: **0**
Niveles de Dificultad: **3**

• Tipo de Juego:
Al igual que en la recreativa, vuestra experiencia como Terminator se limita a disparar, disparar y disparar sin descanso durante toda la partida.

• Desarrollo:
Cinco misiones diferentes que se desarrollan de forma horizontal y continuada. Pueden dividirse en subfases según las paradas de scroll en algunos puntos.

• Tecnología:
Terminator 2 utiliza con profusión las digitalizaciones de personajes peliculeros. La más destacable es sin duda la del T-1000, el famoso robot multiforme.

• Duración:
Una misión tan humanitaria no podía ser fácil y aunque la cosa mejora cuando participan dos jugadores, el elevado nivel de dificultad garantiza práctica.

Graficos — **78**
Lo mejor, la calidad las de digitalizaciones. Lo peor, la explosiones pixeladas.

Sonido — **82**
Lo que más se oye, y de qué forma, son los atronadores efectos sonoros. ¡Bestial!

Movimiento — **83**
El del puntero, muy fiable. El del resto de personajes, totalmente dinámico.

Jugabilidad — **74**
No es nada fácil ser un Terminator. Hay que tener una gran puntería y rapidez de reflejos. Mejor inténtalo a dobles.

Entretenimiento — **79**
El principal atractivo está en ir avanzando de forma casi paralela al film, mientras prueba uno la puntería. ¡Todo un reto!

Opinion

"T-2. The Arcade Game" pretende apartarse de la línea típica de un juego de disparos a secas. Aspectos como la duración de las fases, las innumerables digitalizaciones y, sobre todo, la fidelidad a la película apuntan en esa línea. Sin embargo, todo eso se ve perjudicado por la dificultad (aumentada por el escaso número de vidas) y por un desarrollo del juego que en ocasiones puede resultar repetitivo.

Recomendación
Para fans de Terminator y gentes ya crecidas. Que hay muchos tiros de por medio.



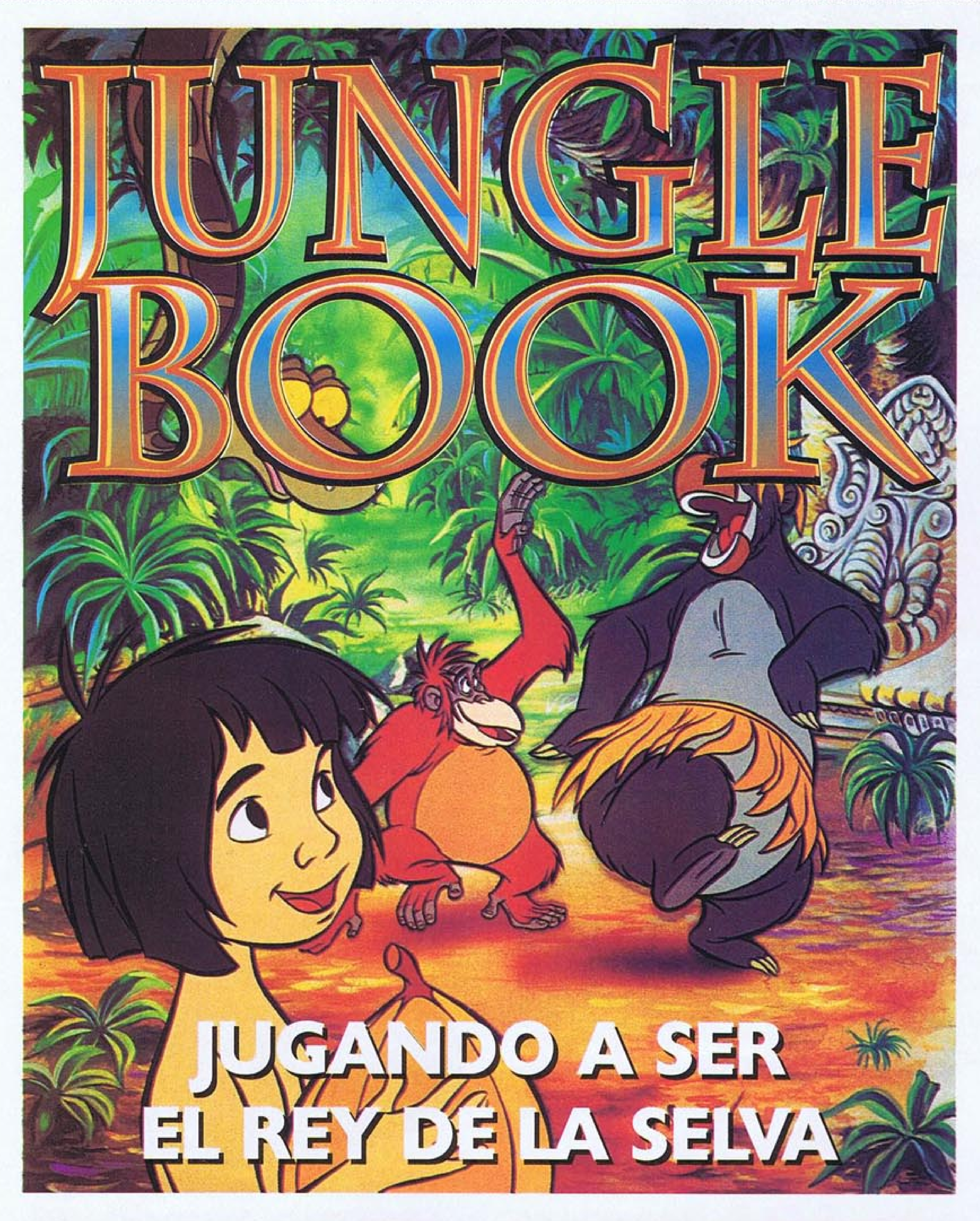
GAME BOY

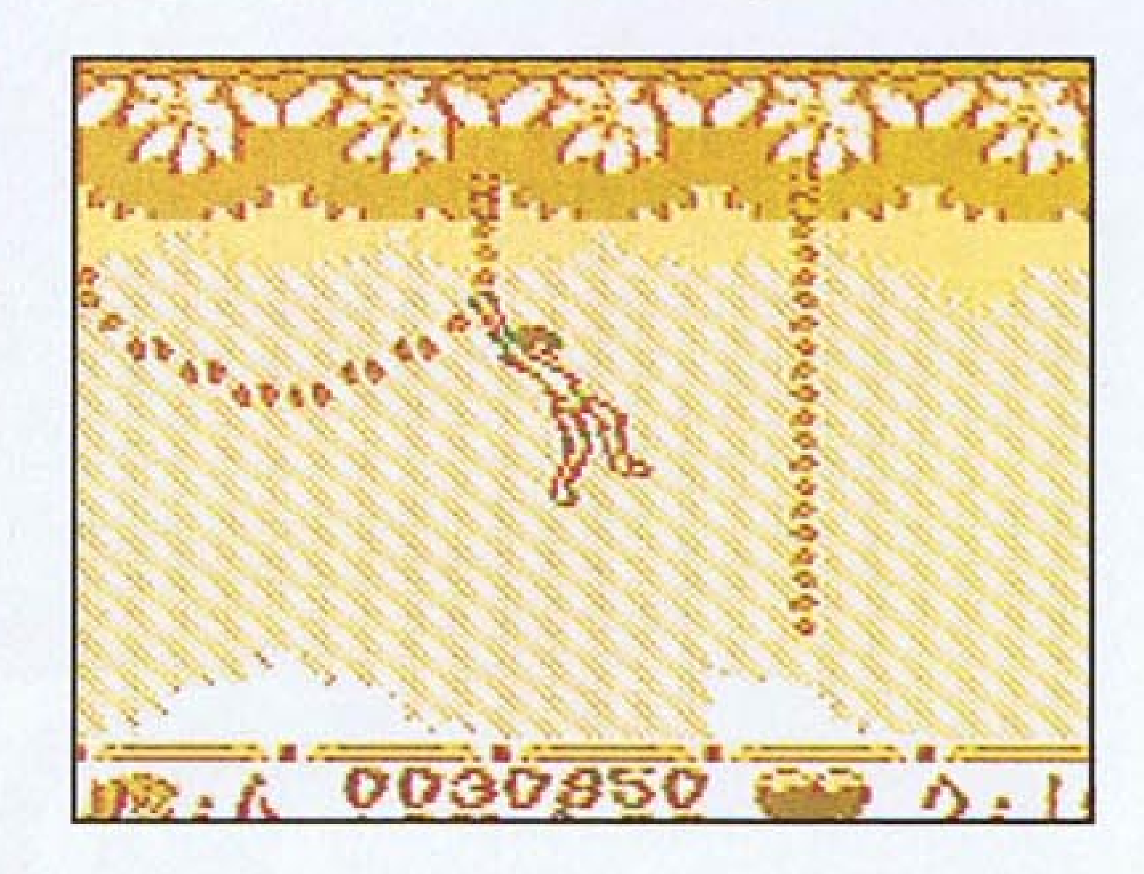
Cuando Rudyard Kipling escribió **El Libro de la Selva**, la historia de un niño abandonado por sus padres que vive y crece entre las fieras, no podía imaginar que décadas después **Mowgli**, el protagonista, pasearía su cuerpecillo serrano por la **pequeña pantalla de una consola portátil**. Antes, sin embargo, este valiente chaval ya había tenido tiempo de rodar una película para **Walt Disney**. Mientras que ha sido Virgin la compañía encargada de transformar la historia en videojuego tomando el **film** como fuente de inspiración.

Y es que tanto el desarrollo del juego como el "look" de los personajes llevan incorporado el sello de Disney. Las **diez fases de la aventura** siguen, paso a paso, el **argumento de la película,** y en ellas os encontraréis con caras muy conocidas: el oso **Baloo**, la pantera **Bagheera**, el simpático pero peligroso **King Lui** y muchos otros. La guinda, el temible **Shere Khan**, el tigre que quiere echar de la jungla a Mowgly a su capacidad de hacer fuego.

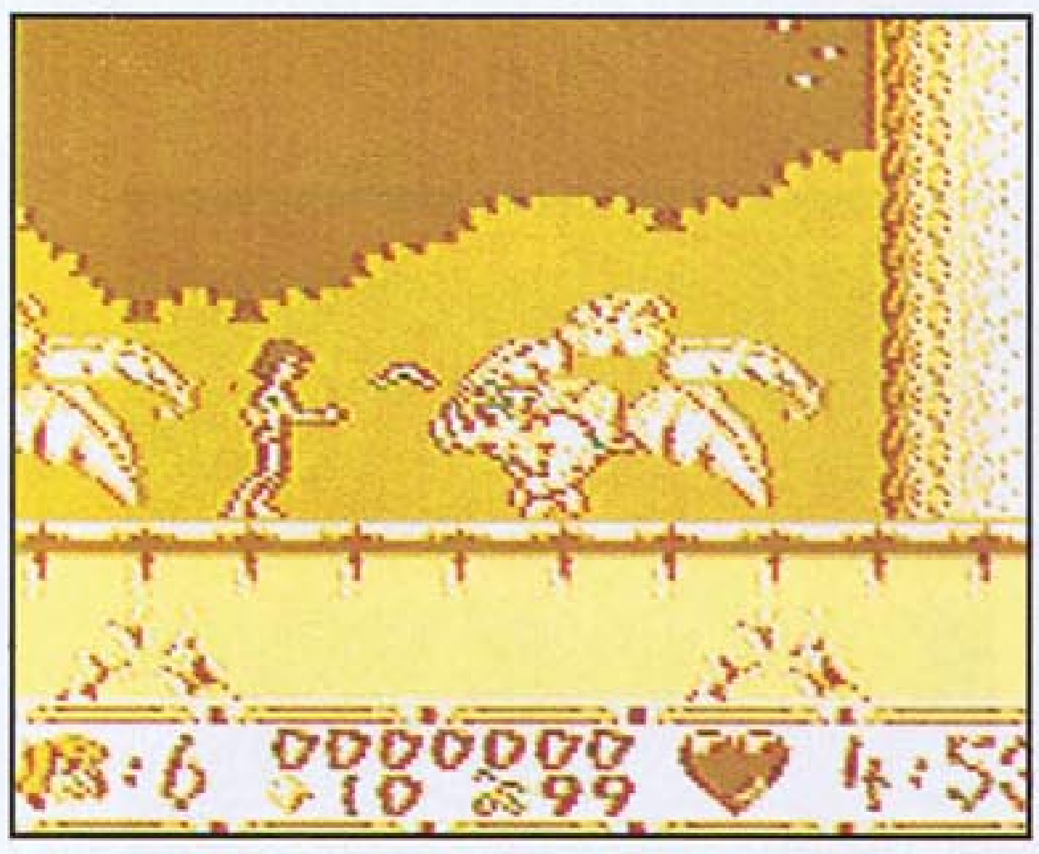
La mecánica de juego es la misma en casi todos los niveles. Al tiempo que avanza entre innumerables **plataformas**, Mowgli tiene que buscar **diez esmeraldas** que se encuentran distribuidas por todo el escenario (¡ojo!, algunas muy bien escondidas). Tampoco es extraño que de postre toque enfrentarse a un **jefe de final de fase**, que con seguridad será uno de los personajes citados más arriba

Vuestro papel en esta historia no es otro que conseguir que **Mowgli llegue de una pieza al poblado de los humanos**. Bagheera, Baloo y compañía saben que lo lograréis.





***Tarzán de los Mowglis**. El selvático chaval criado entre lobos dispone de una increíble capacidad de movimiento. Desde saltar de liana en liana hasta correr, caminar, hacer burla.*

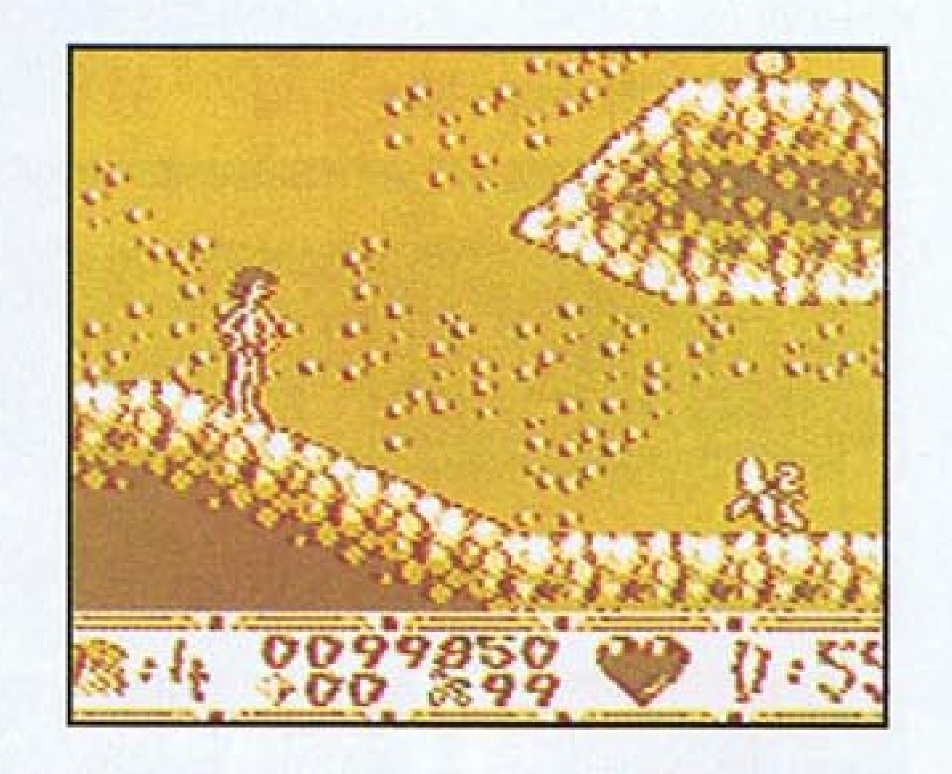


***Una banana por favor**. Para defenderse de sus enemigos, Mowgli tiene a su disposición todo un ejército de bananas cuyo efecto sólo atonta pero es bastante eficaz.*



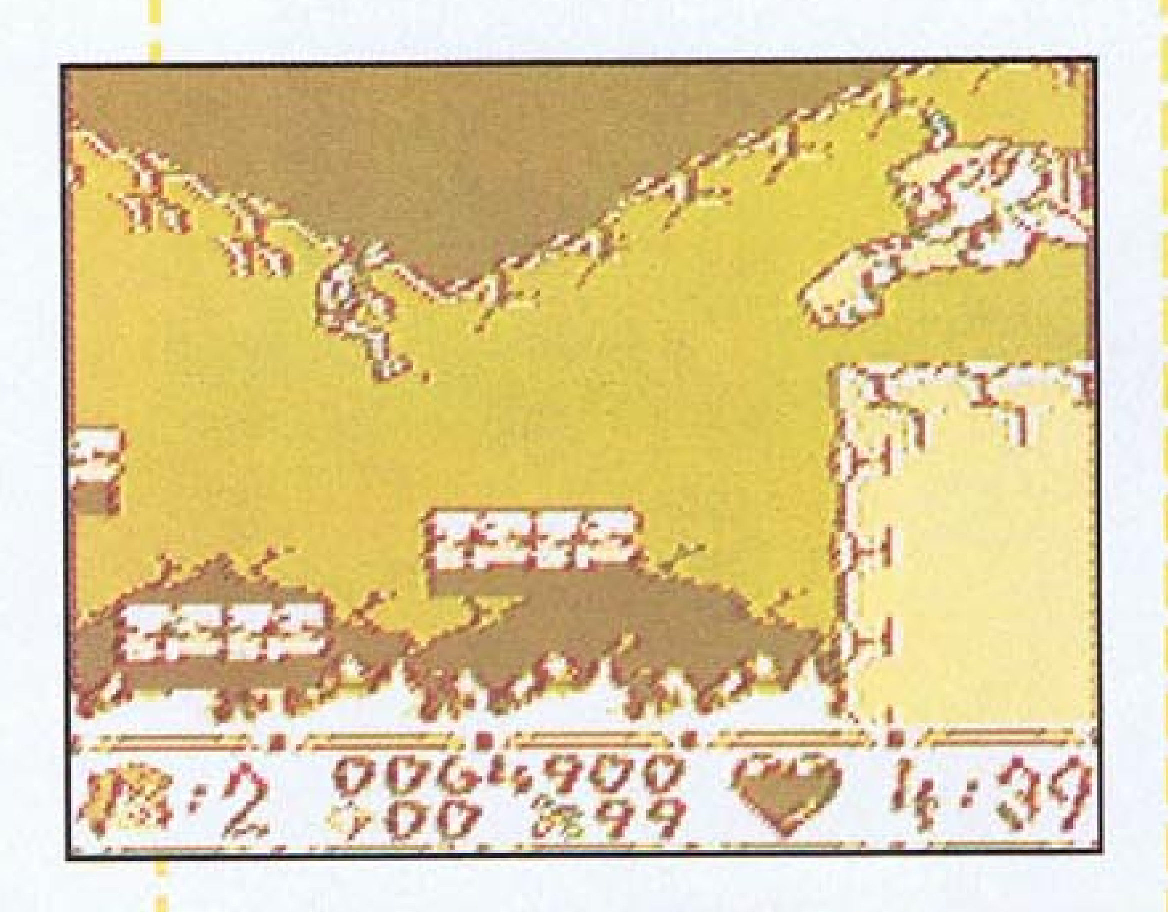
OYE, QUE TAMBIÉN HAY FASES DE BONUS

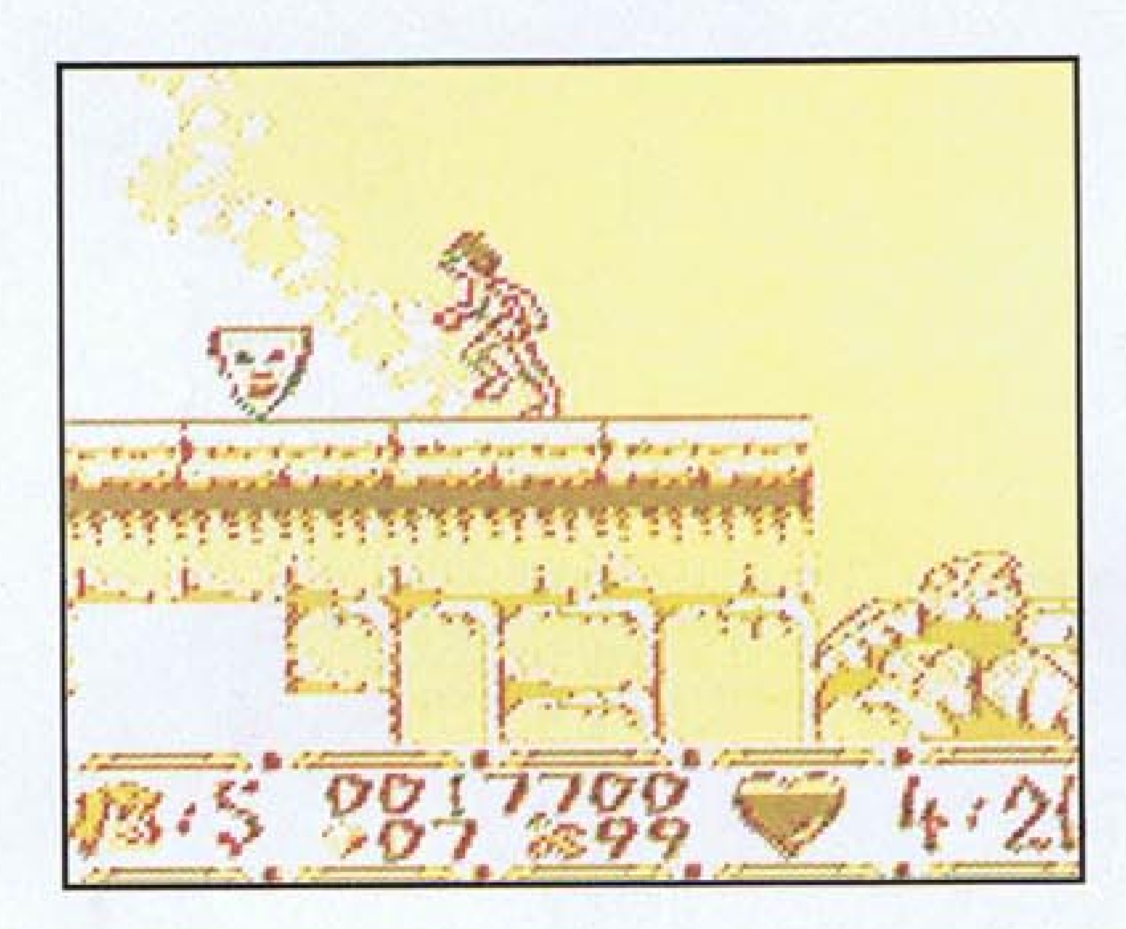
*Mowgli se pasa la aventura **recogiendo ítems**. Unos le llenan de **energía**, otros le dan **vidas extra**, pero... ¿para que sirve una pala? No seáis impacientes. Cuando acaba la fase, Mowgli cava un hoyo en el suelo y ¡tachán! **fase de bonus** al canto con millones de ítems.*



Un final de película

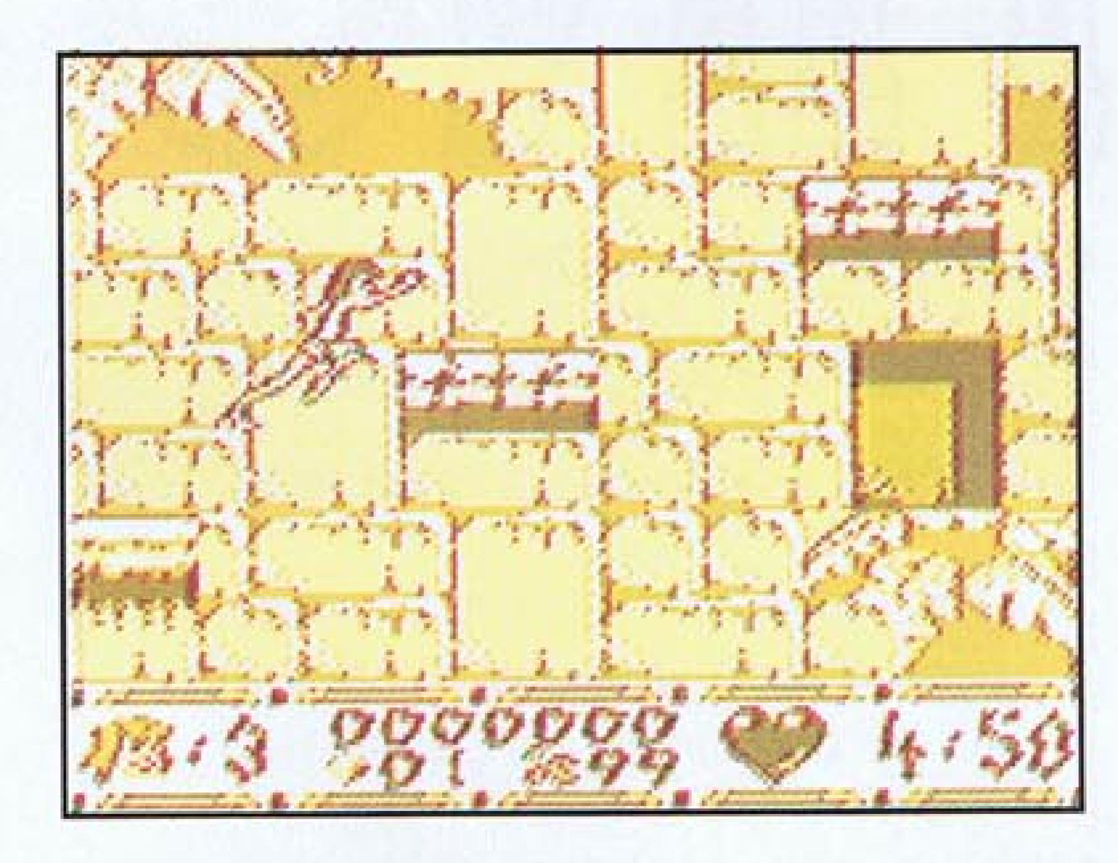
No, no vamos a deciros cómo llegar al final (será otro mes), sino simplemente lo que vais a encontrar allí. Y si recordáis el film, pues sí, al **fiero tigre Shere Kan, al bosque en llamas y a una colección de plataformas** no demasiado sólida. ¿Será un final feliz?



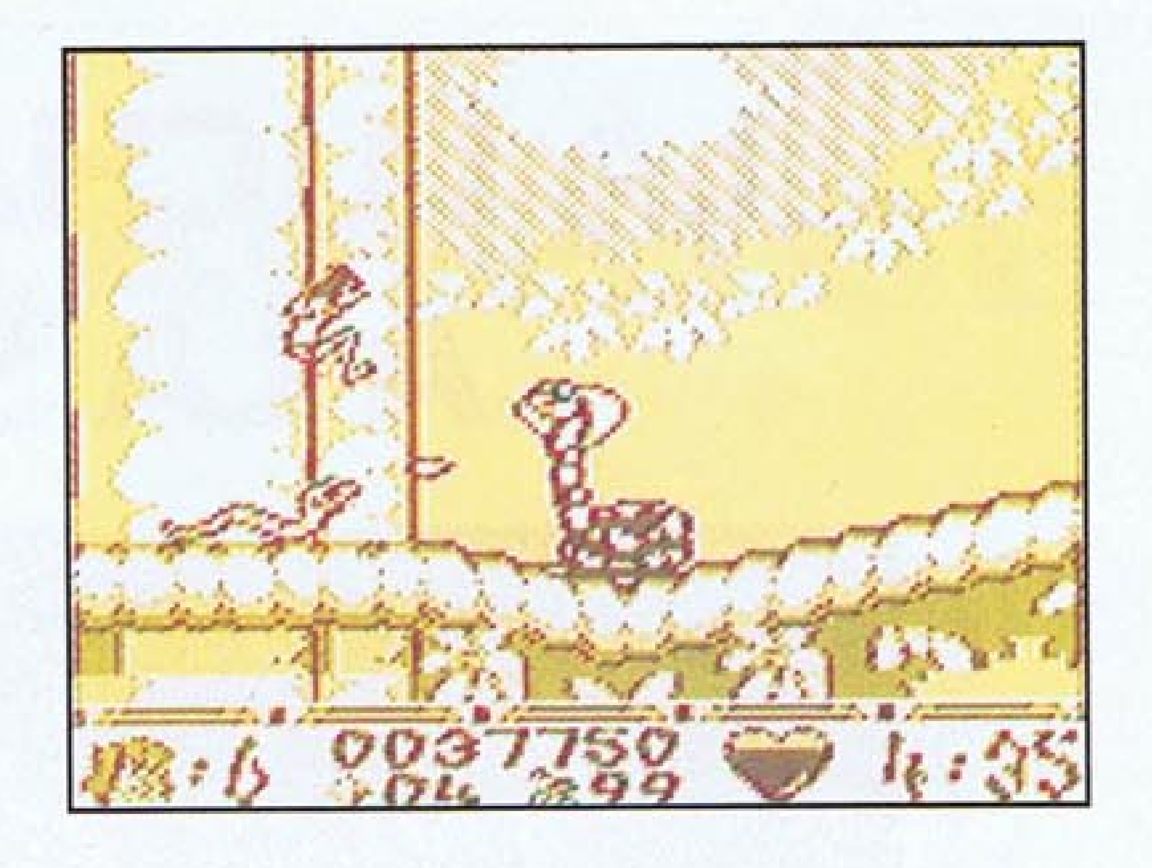


A por los diamantes. Mowgli debe localizar todos los diamantes para pasar de fase. Busca, encuentra y hazlo rápido.

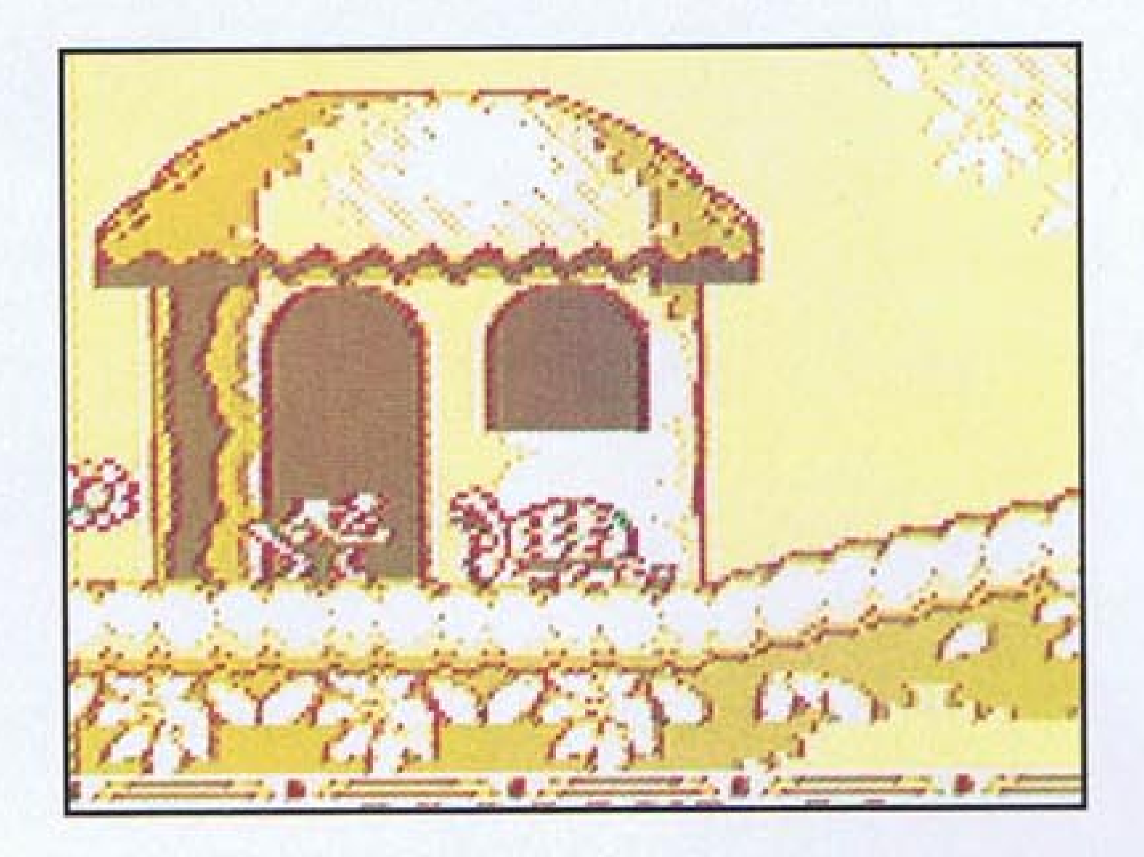




¿Hacia dónde salta Mowgli? No, no es ningún concurso. Sólo queremos que sepáis que algunos saltos se hacen prácticamente a ciegas. Como el de la imagen.



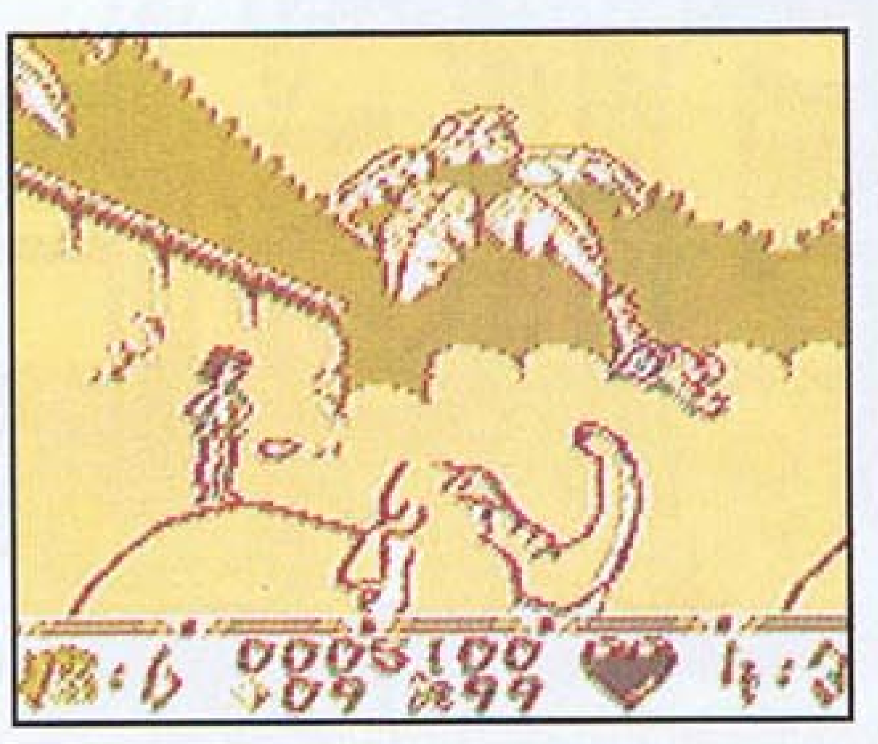
¿Sólo para fanáticos? A los fans de Mowgli, su Libro de la Selva y Disney les va a encantar el cartucho. Porque no falta ni un ápice de la película ni de sus personajes principales.

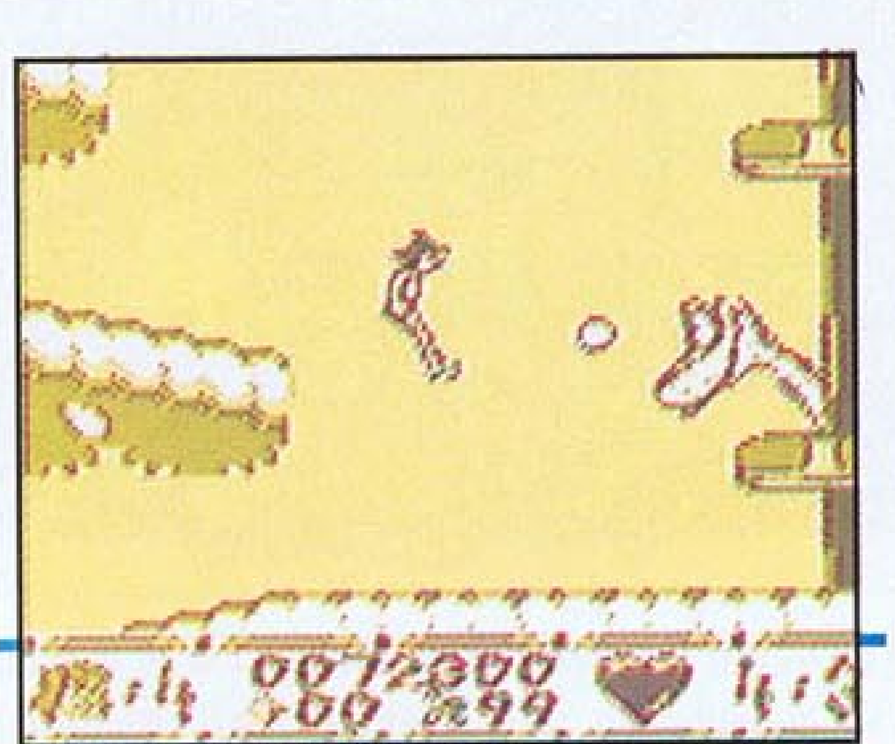


Un ejemplo de mapeado. Debéis tomaros con calma lo de ser reyes de la jungla. El mapa de las fases es tan enorme que no llegaréis a ver todos los recovecos del juego.

Aquí no falta nadie

Lo que decíamos: para mitómanos. Y es que pocas veces os daréis de bruces con animalejos tan queridos por el gran público. **La serpiente Kaa, la Patrulla del Amanecer del elefante, Coronel Hati... están todos** y, lo que es mejor, son clavados a los de la peli.





Walt Disney's The Jungle Book
(C) 1994 THE WALT DISNEY COMPANY
(C) 1994 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
DEVELOPED BY EUROCOM
PRESS START TO BEGIN

VIRGIN INTERACTIVE
Eurocom

Megas: **2** Vidas: **6**
Continuaciones: **2**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
Casi podrían haberlo titulado El Libro de las Plataformas, porque Mowgli no para de trepar y saltar de liana en liana durante todo el juego.

• Desarrollo:
El viaje de Mowgli se alarga diez fases. Y su objetivo consiste en recoger 10 diamantes en cada una. Lo malo es que algunos están muy bien escondidos.

• Tecnología:
Excelentes rutinas de compresión de mapeado (los escenarios son simplemente gigantescos) y muy buenos ejemplos de suavidad en el scroll.

• Duración:
Muchas fases, muchos peligros, diamantes que no aparecen... ¿sabéis lo que eso significa? Efectivamente, un juego de los que duran un añito como poco.

GRÁFICOS — 84

"Sprites" nítidos sobre escenarios enormes. Se pierde visión en los saltos.

SONIDO — 87

Virgin ha conseguido que la música de la película suene de maravilla.

MOVIMIENTO — 82

Bien conseguidos en general, aunque algunos resulten bastante confusos.

JUGABILIDAD — 80

Uno. No siempre resulta fácil manejar a Mowgli. Y dos, la historia de los diamantes complica en exceso el juego.

ENTRETENIMIENTO — 85
Los cartuchos de Disney siempre carne de diversión. Este, aunque es un poco liosillo, seguro que no os defraudará.

Opinión

Jungle Book tiene tras de sí un peliculón de Disney que sugiere fiel imitación, con vosotros de protagonistas, del desarrollo del film. Y tanto la excelente banda sonora como la lograda animación de Mowgli merecen la mejor de las opiniones. Pero no todo ha salido tan bien. Ni el asunto de buscar diamantes con tiempo límite incluido, ni la excesiva habilidad que requieren algunos saltos son aspectos convincentes.

Recomendación

No, no es para niños. Hay que ser un experto para llegar lejos. ¿Te animas?



LA LUCHA VUELVE A LA SUPER

ART OF FIGHTING

Parece que los japoneses tienen una tendencia irrefrenable a secuestrarse unos a otros. Este hecho, ya demostrado en muchos juegos anteriores, ha vuelto a ponerse de manifiesto. Ahora le ha tocado el turno a la **hermana de Ryo Sakazaki**, un viejo conocido de la afición SNK que, ayudado por su amigo Robert García, está dispuesto a luchar duro para zanjar en Super 16 bits el dichoso entuerto. Lo que pasa es que no todo el mundo quiere que eso ocurra. Especialmente los ocho forzudos que comparten puñetazos en **Art of Fighting**, el último juego de lucha que aterriza en la Súper por **gentileza de Takara.**

Este cartucho con sabor oriental presenta dos modos de juego, **Modo Historia y Modo Versus**. El primero, Modo Historia, se centra en los **siete combates** que hay que disputar hasta llegar a luchar con **Karate**, el último y enigmático personaje. En él sólo podréis participar con Ryo o Robert. Será en distintos escenarios y en aras a recorrer toda la ciudad.

El Modo Versus, por su parte, permite que se **enfrenten dos jugadores**, además de darnos la oportunidad de **elegir a cualquiera de los personajes** que aparecen en el juego.



Hasta 8 escenarios. *Cada luchador posee un decorado distinto, repartidos por la ciudad, en el que zurrarnos la badana.*



¡A dos jugadores! *El "second player" puede incoporarse en cualquier momento al juego. Basta con que pulse Start.*



Elige cuánto tiempo quieres luchar. *AoF os lo pone así de fácil: o combatís hasta la muerte o fijáis un tiempo límite.*

ALGUNOS RIVALES DE PESO

*La lucha es un género ya veterano en la Super. Juegos como **Tournament Fighters**, **Ranma 1/2**, **Dragon Ball Z** o **Clayfighters** han dejado muy alto el listón. Pero ninguno tanto como **Street Fighter**, el más aclamado, plantará cara a este AoF de Takara.*

¿No das ni golpe? PRUEBA EL HAO-KEN

Este demoledor golpe, conocido como ***Hao-Ken****, está únicamente al* ***alcance de Ryo y Robert****. Para que puedan ejecutarlo durante el* ***Modo Historia*** *tendrán que demostrar previamente su* ***dominio en la fase de bonus****, así que aprended a hacerlo lo antes posible. Os ayudará mucho.*



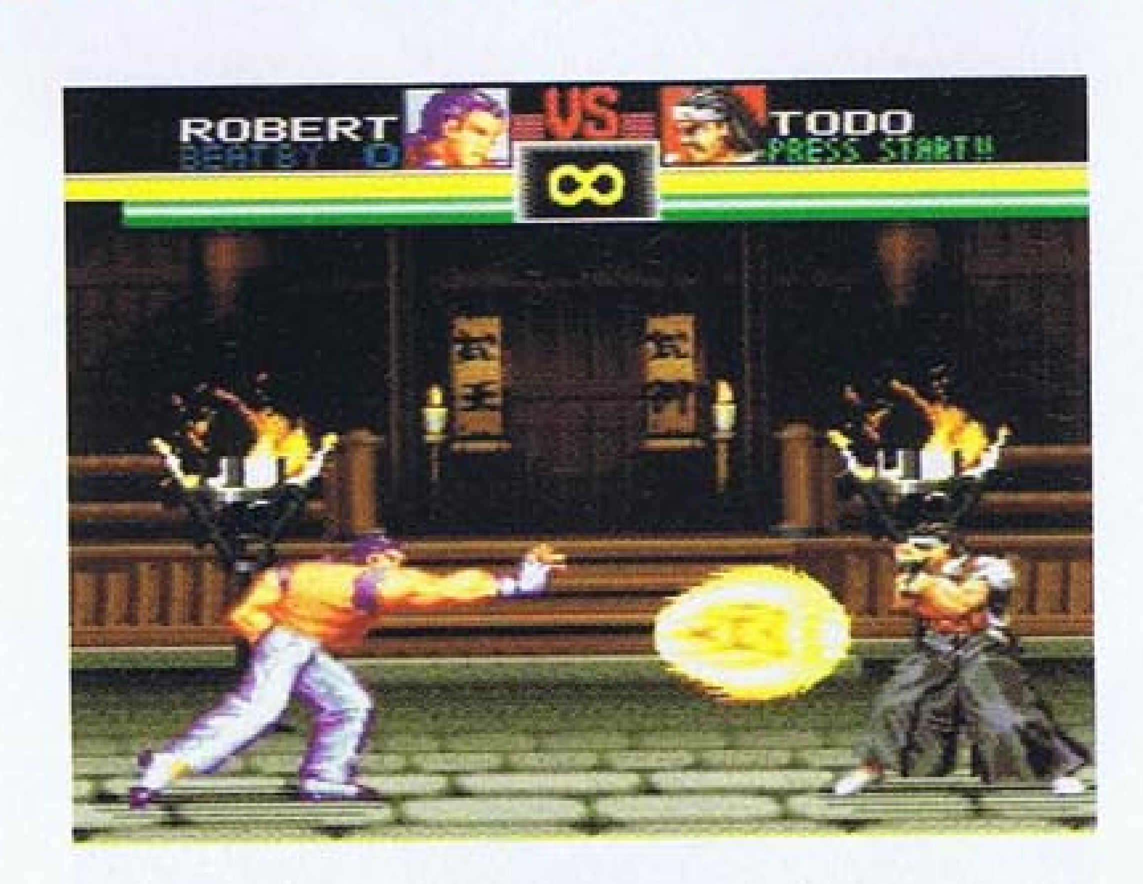
Algunos hombres malos



Estos ***ocho angelitos*** *que tenéis en pantalla son los rivales a los que se enfrentarán* ***Ryo y Robert en el Modo Historia****. Vigiladlos muy de cerca, cada uno tiene un* ***par de golpes especiales*** *(lo que nos da 8 estilos distintos de lucha) que deberéis aprender para luego evitar dolorosas sorpresas. ¡Son guapos, ¿eh?!*







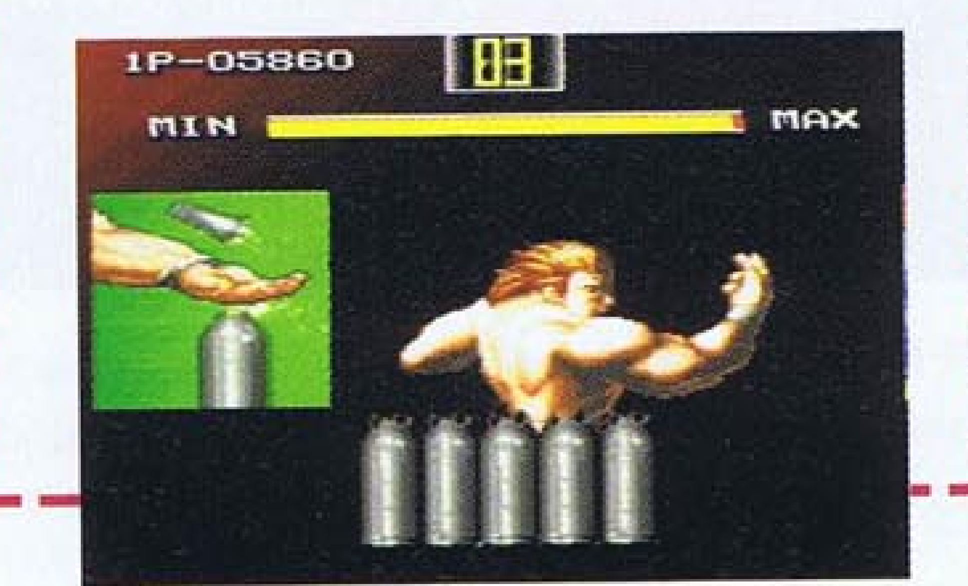
Un toque de magia. *Casi todos los golpes especiales de AoF se hacen de la misma forma. Contrala uno y ya sabes...*



¿Para qué sirven las dos barras? *Una es la barra de energía típica que indica la vida que os queda (parte supeior). La otra corresponde al "spirit", el marcador del nivel de magia.*

Bonus maestros

En las fases de bonus podréis elegir entre ***tres pruebas*** *(romper botellas, Hao-Ken y romper barras de hielo) y sus correspondientes premios: aumento del "spirit", de la fuerza del personaje y control total del Hao-Ken.*





TAKARA
SNK-Takara

Megas: **16** Vidas: **1**
Continuaciones: **Infinitas**
Niveles de Dificultad: **8**

• Tipo de Juego:
¿Hay alguien que todavía no lo sepa? AoF es uno de los juegos de lucha "one-on-one" más emblemáticos de la historia. ¡Enterados!

• Desarrollo:
Dos modos. El Modo Historia consiste en vencer, uno tras otro, al resto de contrincantes. El Modo Versus queda para los combates entre dos jugadores.

• Tecnología:
Lo más destacado es el zoom que se produce cuando los luchadores se acercan entre sí. Era uno de los rasgos de la versión Neo Geo que se han mantenido.

• Duración:
Los ocho niveles de dificultad permiten que este cartucho dure casi tanto como quieran sus poseedores. A ver si os lo terminaís en el nivel difícil, ¿vale?

Graficos — **78**
El tamaño de los sprites es notable, pero los fondos resultan demasiado planos.

Sonido — **82**
Los efectos durante el combate son lo más destacable en este apartado.

Movimiento — **83**
Agradecemos que los golpes especiales salgan tan facilmente. El resto, suaves.

Jugabilidad — **77**
Evitad quedar arrinconados en un lateral. Es sinónimo de recibir golpes a mansalva.

Entretenimiento — **79**
La opción dos jugadores vuelve a ser la más convincente. En solitario, no tiene el ritmo ni la clase de otros lucha-games.

Opinion
Que títulos casi míticos como AoF se reprogramen para la Super es algo muy destacable cuando el conversor intenta hacer algo más grande que lo que imita. Pero no ha sido así. El trabajo de Takara, bajo las consignas de SNK, ha quedado por debajo de las expectativas levantadas. AoF es un juego correcto, que en cuestiones de jugabilidad y gráficos se ve ampliamente superado por otros cartuchos del género.

Recomendación
Para gente de todas las edades. No hace falta ser exigente, sólo amar la lucha.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



VIRTUAL SOCCER

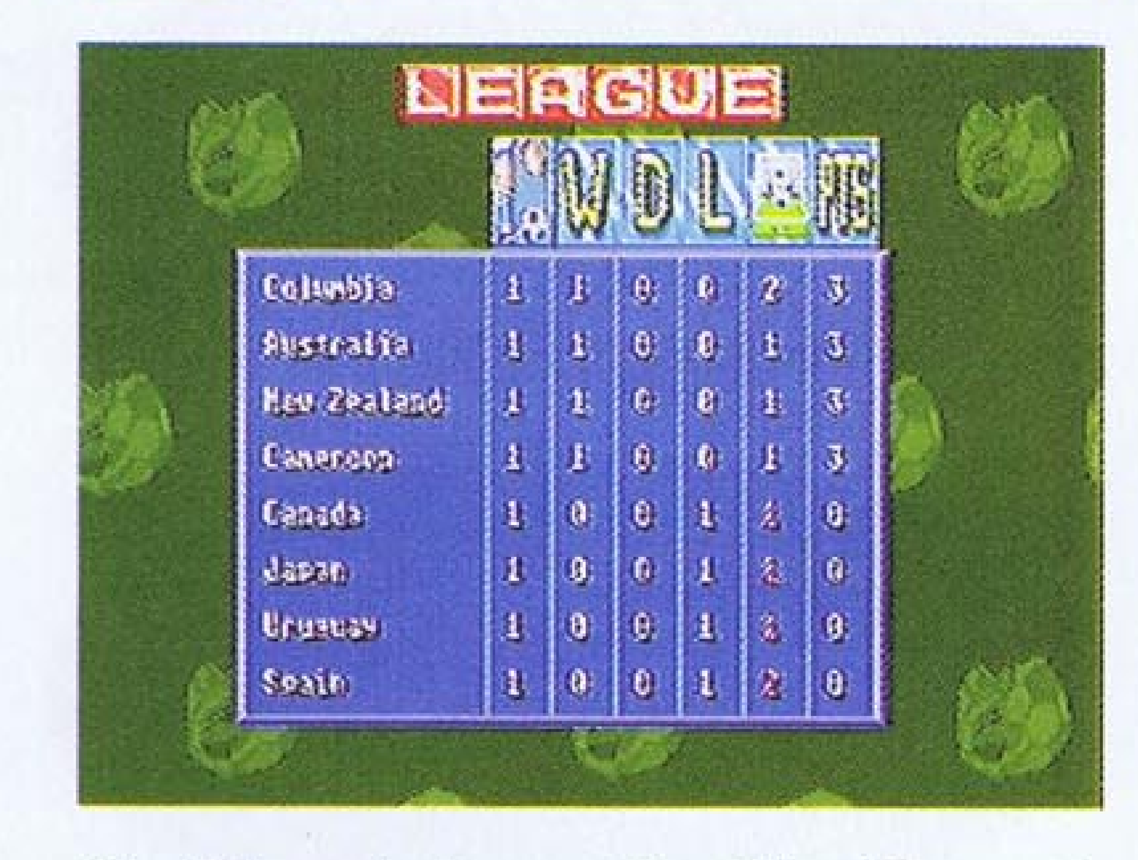
Que si el Dépor va a ganar la Liga. Que si Romario se va a llevar el Pichichi de calle. Que si... ¡basta ya! ¿Es que no sabéis que todo se decide en vuestra habitación? ¿Cómo? Pues muy fácil. Con la llegada a vuestra Super de **Virtual Soccer**, un nuevo juego con **sabor a tarde de fútbol que Hudson Soft** se ha encargado de poner a punto.

Antes de que leáis nada, enteraos de que una de las características más reseñables de este cartucho es la **posibilidad de elegir entre tres formas distintas de ver el juego**: vista lateral, superior y plana. Tras haber escogido la que mejor os parezca, ya podréis centraros en el desarrollo del juego. Y seguir leyendo, que ya veréis como cunde.

Virtual Soccer es un tecnificado juego de fútbol que tiene, fundamentalmente, **dos formas de golpeo del balón**: pase largo/tiro y pase corto. Para efectuar éste último, tenéis que fijaros en una **pequeña marca** adherida al jugador que se mueve con los botones L y R, y que indica el hombre al que va dirigido el pase. Esta operación, que parece simple, puede llegar a convertirse en un auténtico problema si tenéis en cuenta la rapidez a la que se desarrollan las jugadas. Ah!, ¿que queréis más datos? Pues tomad nota porque todavía guardamos un montón. Por ejemplo os podemos comentar que en este juego **existe la posibilidad de efectuar cambios** (incluso por lesión) o de **elegir árbitro**, detalles como la **moral de los equipos y la climatología**, o ayudas en forma de estadístidas, tanto individuales como colectivas. Y como por opciones no va a quedar, mejor será que echéis un vistazo a las imágenes que acompañan a este simpático y corto. De esa forma os haréis fácilmente una idea de lo que es este nuevo cartucho. ¡Que comience el partido!



Saque de Esquina. *Antes de sacar desde el córner, aparecerá una panorámica con la situación de los jugadores. Luego, sólo habrá que elegir hacia dónde queremos enviar el balón.*



Liga Millones. *Las Ligas mundiales de Virtual Soccer están formadas por ocho selecciones nacionales. Nosotros elegimos qué escuadras son las que intervienen en nuestra Liga.*



El Friqui. *También los libres directos aparecen en este cartucho. Si la falta es muy grave, el árbitro mostrará tarjeta al infractor. La "víctima" puede que salga en camilla del campo.*

El Tercer Tiempo. *Tras el pitido final, es momento de hacer balance. Tiempo de posesión de cada equipo, faltas, fueras de juego... todo cabe en este completo análisis.*

UNA ALINEACION DE LUJO

Sensible Soccer *(el rey),* ***Striker***, ***Super Soccer*** *(el pionero),* ***Eurofootball Champ*** *(el villano),* ***Champions Cup Soccer*** *(el recién llegado)... La lista de juegos de fútbol para la Super es ya larga y variopinta. Novedades como* ***Virtual Soccer*** *tendrán que tocar la bola muy bien para destacar entre tanto título. Habrá que esperar al segundo tiempo...*



Mucha vista. Esta es la vista lateral de Virtual Soccer. Antes del partido podremos elegir entre tres distintas (lateral, superior y plana), que ya no cambian con el balón en juego.





Rotaciones del campo. Uno de los aspectos técnicos más destacables de este cartucho son las rotaciones del campo en determinados momentos. Uno de ellos llega a la hora de realizar un saque de banda como el que se ve en la imagen.

LA FLOR Y NATA DEL MUNDIAL

Las 24 mejores selecciones mundiales, y **8 escuadras más** que pueden ser creadas con la **opción "Customize"**, configuran el plantel de equipos que intervienen en **Virtual Soccer**. Para los curiosos, diremos que España está entre ellos (¡¡faltaría más!!) y que **los nombres de los jugadores son ficticios** (¿alguien ha oído hablar de un delantero español llamado Filtchando?). Por si quieren familiarizarse con ellos, echen "please" un ojo a la pantalla cada vez que cojan el balón. Sale el nombrecito, ¿de acuerdo?



NO ESTÁ EN ACCIÓN
La falta de realismo en los pases en corto y remates a puerta.

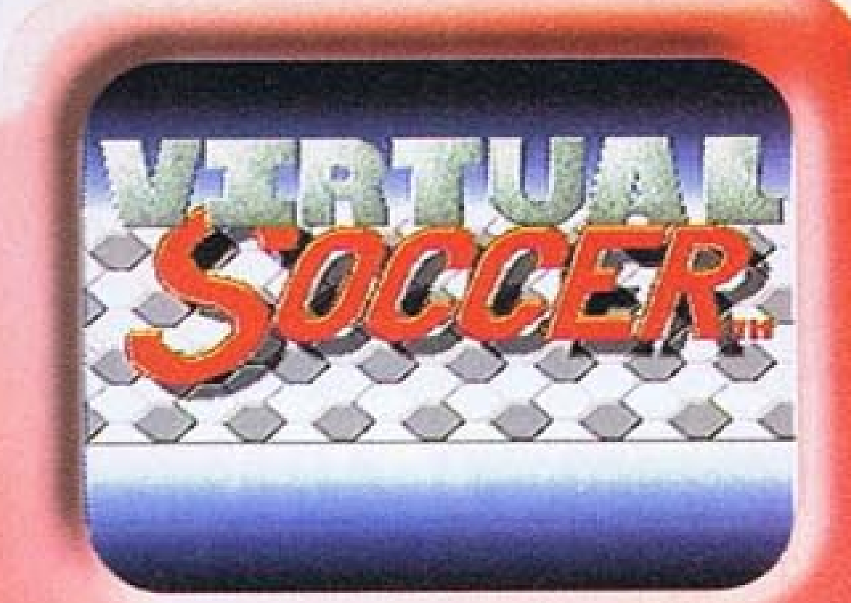
A GUSTO DEL CONSUMIDOR

La **gama de opciones** con que nos encontramos a la hora de configurar los partidos es de lo más **amplio** que se pueda imaginar. Desde el **tiempo** que va a hacer, el **estado del terreno** de juego o el **tipo de competición** que vamos a disputar, hasta aspectos técnicos como la **alineación**, la **táctica** a emplear e incluso la **moral** de nuestro equipo. Nada queda libre de ser retocado en este cartucho.









HUDSON SOFT
Probe Software

Megas: **8** Vidas: - -
Continuaciones: **Partidos**
Niveles de Dificultad: **2 Velocidades**

• Tipo de Juego:
A ver quién lo adivina. Efectivamente, estamos ante un simulador de fútbol de pura cepa. Mucho pase y mucha jugadita antes de llegar al área contraria.

• Desarrollo:
Virtual Soccer tiene tres tipos de competición entre selecciones nacionales: partidos amistosos, Copa y Liga. Para disfrute de forofos y tal y tal.

• Tecnología:
Tres perspectivas diferentes y las rotaciones del campo en determinados momentos (corners, saques de banda...) son lo más destacable en este apartado.

• Duración:
Un cartucho de fútbol dura tanto como la afición balompédica de su dueño. También son fundamentales las goleadas que pueda conseguir ante su hermano.

GRAFICOS 83
El detalle de las tres perspectivas, fenomenal. El gol, algo confuso.

SONIDO 78
Los efectos no están muy logrados.La música, por el contrario, es estupenda.

MOVIMIENTO 72
La gama de pases y tiros es demasiado reducida. Echamos de menos más variedad.

JUGABILIDAD 75
El complicado sistema para pasar en corto y la dificultad para marcar en la frontal limitan el desarrollo de los partidos.

ENTRETENIMIENTO 82
Existe una palabra que define a todo cartucho deportivo: se llama "pique" y funciona fenomenal con dos jugadores.

Opinion
Con unos gráficos tan buenos y una gama de opciones tan variada, todo parecía indicar que Virtual Soccer era un gran cartucho de fútbol. Sin embargo, a la hora de jugar las expectativas no se confirmaron. La dificultad para hilar jugadas y el escaso realismo en su ejecución (sobre todo en los remates a puerta) hicieron que lo que parecía un bombazo se quedase en un juego que "podía haber llegado más alto".

Recomendación
Para locos del balón y similares. Y para los que no disfruten de Canal +.





En el **año 3027** la vida no es mucho más fácil que en la actualidad. Mucho quejarte de los atascos y los árbitros, pero en el futuro te querríamos ver. ¿Que no te lo crees? Pues con **Mechwarrior** tienes la ocasión de comprobarlo, porque esta novedad para Super 16 bits te propone viajar a una época en la que los enemigos no se andan con chiquitas.

Nuestro héroe acaba de tomar **el papel de un soldado a sueldo** que ofrece sus servicios y los de su **Mech** (un robot diseñado para la batalla) al mejor postor. Sus motivos tiene para ello: en el fondo lo que busca es acabar con el **Dark Wing Lance**, un cártel de mercenarios que destruyó a su familia. Y más te vale ir asumiendo tu **nueva identidad**, porque toda la aventura transcurre en **primera persona**, tanto durante los combates como en el resto del juego. **¿En el resto del juego?** Pues sí, porque en Mechwarrior, además de combatir contra los endiablados robots, podrás desplazarte a través de **ventanas** que te llevarán a diferentes situaciones: una **cantina** cuyos clientes te recomiendan los mejores "trabajitos", la oficina donde contratan tus servicios (**¡regatea el precio del contrato!**), y el taller donde se reparan los Mech y se vende armamento o blindajes.

Una vez cerrado el trato y configurado el Mech (aquí nada es gratis), pasarás directamente a la batalla. Si ganas, la recompensa te permitirá **mejorar el Mech** (se pueden comprar otros modelos) ademas de elevar tu cotización: accederás a contratos más sustanciosos, pero también más difíciles. Si pierdes, deberás intentarlo de nuevo. Pero eso no hay que pensarlo.

Trucos y otras "mechnudencias"

- ***Cuidado con los medidores de calor***. *Los Mechs tienden a recalentarse. Si eso ocurre, dale un buen baño en el mar.*



- ***La parte más vulnerable*** *de un Mech son las patas. Ataca siempre ese flanco.*
- ***Salva el juego antes*** *de entrar en batalla. Así, si te matan, siempre podrás intentarlo de nuevo.*
- ***Asegúrate de adquirir*** *varios tipos de Mech. Así podrás utilizar el más adecuado para cada misión. Y elegir entre potencia y velocidad de disparo.*
- ***Piensa bien antes de gastarte "la pasta"*** *en tonterías. A veces conviene ahorrar para optar a equipos más caros.*
- ***¡Ese círculo gris que hay en el suelo*** *es una mina! No lo pises por nada del mundo. ¡Booooom!*



Un arsenal andante. *Vuestro Mech dispone de varios tipos de arma que podéis cambiar durante el combate. Con el dinero conseguido en cada misión se pueden comprar más.*



Cobra tu recompensa. *La misión ha terminado con éxito. Habéis destruido todos los Mech enemigos. Es hora de pasarse por caja a cobrar lo acordado con antelación.*

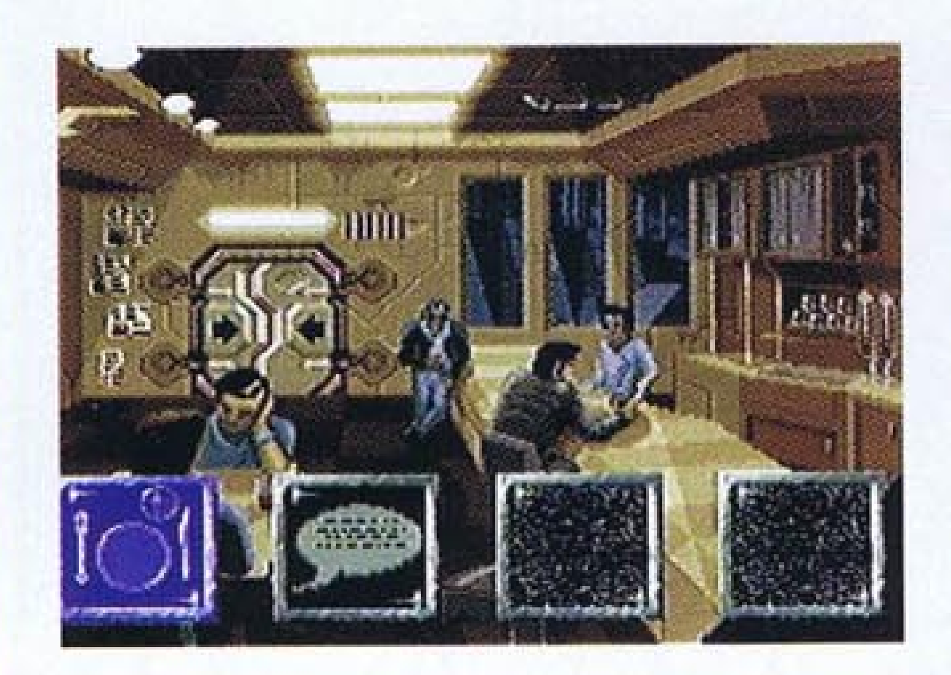


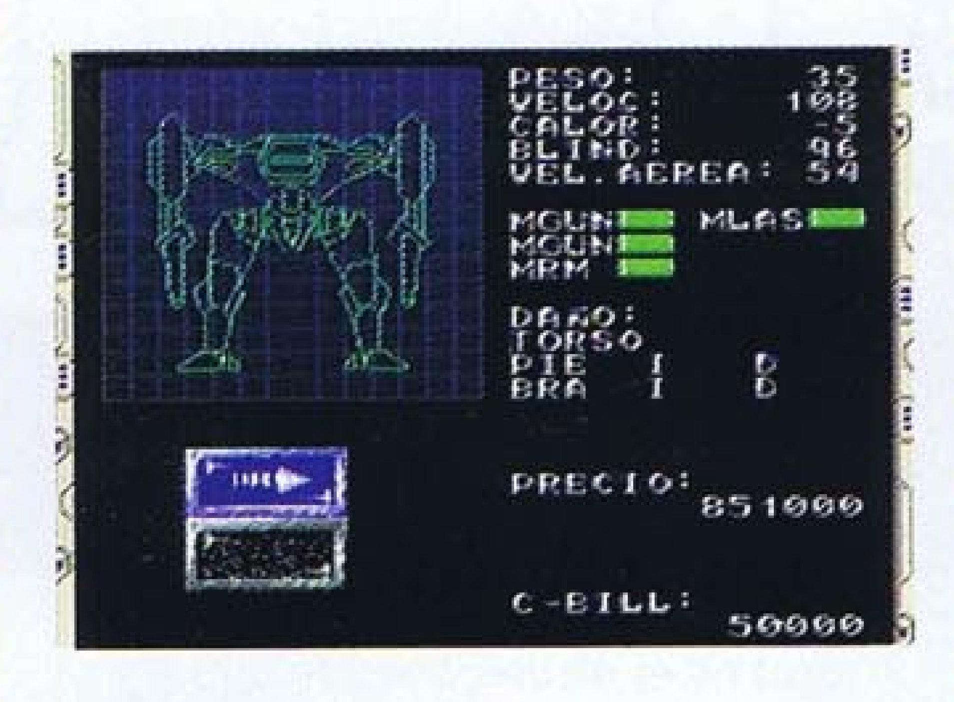
Textos en Castellano. *Como lo ois. O mejor dicho, como lo leéis. Mechwarrior tiene mucho diálogo de por medio y todos en castellano. Para que no se os escape ni un detalle.*

ESTÁ EN ACCIÓN
Los textos en castellano (¡por fin!) y la opción de grabar partidas.

PISTAS Y CONSEJOS

Entre misión y misión conviene que hagáis un poco de vida social. ¿Dónde? ***En la cantina****, por ejemplo. Allí conoceréis a gente que os dará* ***pistas sobre los planetas*** *en que luchar, os ofrecerá* ***ventajosos tratos****. Más tarde, podréis ir de compras. En una especie de* ***taller os repararán*** *los daños de vuestro Mech y podréis adquirir armas, motores, blindajes...*

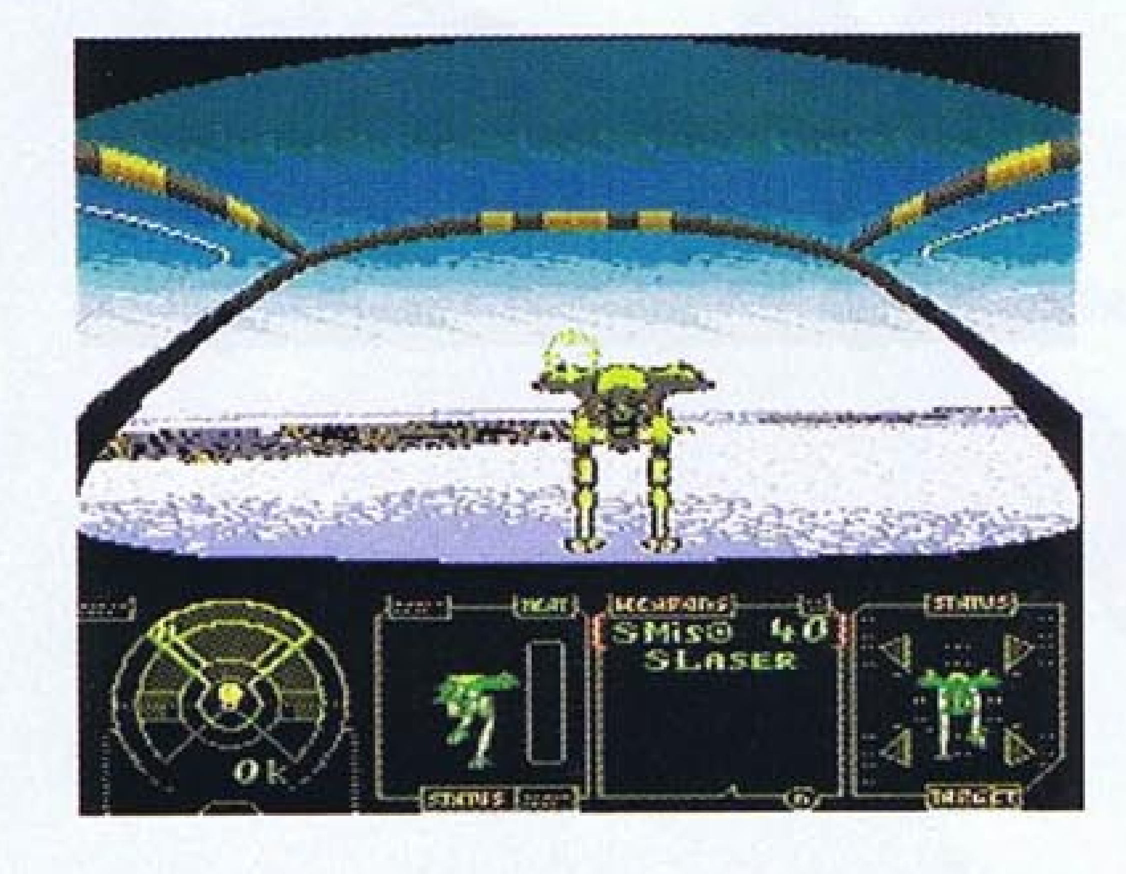




NO ESTÁ EN ACCIÓN
Lo rápido que nos liquidan en algunas misiones. La reiteración de objetivos.



Cuadro de Mandos. *No tiene cuentarrevoluciones, pero sí un radar que avisa cuando se acercan robots enemigos. También informa de los daños sufridos por vuestro Mech.*



¿Siempre la misma pantalla? *No, no cabe equivocación, lo que pasa es que esos monstruos son la base del juego.*



Un argumento "laboral". *Una de las formas de ganarse la vida en el futuro será trabajando en el gremio mercenario.*

INFORMACION TOTAL

Antes de emprender una misión, serás informado sobre el ***planeta al que debes dirigirte****, sobre el* ***número de unidades enemigas*** *a destruir, sobre la* ***temperatura de la zona*** *y el* ***nivel de gravedad****. Y cuando aterrices, dispondrás de un radar y varios tipos de arma que te ayudarán a cumplir lo que se te ha encomendado. Sólo así recibirás la* ***recompensa pactada*** *antes de partir.*







ACTIVISION
Beam Sofware

Megas: **8** Vidas: **2**
Continuaciones: **Graba partidas**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
Mechwarrior es básicamente un juego de acción, pero combina las batallas con períodos de "calma" en los que hay diálogos, compras, etc.

• Desarrollo:
Simple. Cumples misiones. Ganas dinero. Equipas al Mech. Y cumples misiones aún más difíciles. Hasta llegar al gran jefe y vengarse.

• Tecnología:
La visión subjetiva va acompañada de todo tipo de rotaciones y acercamientos. La opción de grabar partidas también es de auténtico mérito.

• Duración:
Si decides salvar las partidas, te lo acabarás rápido. De lo contrario, sufrirás un pelín más. Y eso que tardarás muy poco en hacerte con los mandos.

GRAFICOS — **78**
Los monstruos están bien diseñados pero se echa en falta algo más de variedad.

SONIDO — **85**
¡Hay que ver el ruido tan atronador que arman estos robots en los combates!

MOVIMIENTO — **82**
El Mech se mueve rápido y suave, pero en el juego abundan las imágenes fijas.

JUGABILIDAD — **77**
Pese a ser un juego de acción, no se le ha dado excesiva relevancia a los combates.

ENTRETENIMIENTO — **75**
Comienza como una aventura apasionante y termina cayendo en la monotonía. Las batallas, sin duda, lo mejor.

Opinion
Mechwarrior es la historia de un planteamiento original desarrollado de forma no muy acertada. La primera persona posibilita un gran margen de autonomía al jugador, que puede elegir misión o configurar su robot. Lo que ocurre es que se ha dado más importancia a aspectos como los diálogos frente al desarrollo de los combates, cuya escasa duración limita bastante la capacidad de diversión.

Recomendación
Para chavales que ya se fijan más en las chicas de clase que en sus juguetes.





SUPER WIDGET

EL REY DE LOS DISFRACES

Las cosas andan un poco revueltas por la Tierra últimamente. Un malvado extraterrestre llamado Ratchet está haciendo que el mal se abra paso en nuestro planeta a pasos agigantados. Pero como las noticias corren a la velocidad de la luz en la galaxia, las Fuerzas Interestelares se han enterado del problema y se han propuesto atajarlo de raíz. Para ello están entrenando a uno de sus jóvenes más prometedores: **Super Widget**, el héroe de nuestro juego.

Su preparación comprende un amplio abanico de **misiones galácticas** que le llevarán desde el **Planeta Aqua hasta la Luna**, pasando por el **Castillo de Ratchet** (¡que estamos hablando ya del juego, chaval!). Menos mal que para cumplir su difícil misión nuestro jóven amigo contará con la ayuda de un **montón de disfraces que podrá ir recogiendo** a lo largo de su camino. De esta forma, vestido de superhéroe, de dragón o de cangrejo, Super Widget deberá encontrar el final de cada etapa sorteando toda clase de enemigos, incluidos los malhumorados guardianes fin de fase. ¡Vaya preparación, ¿verdad?!

Pero además de todo eso, si su ambición pretende ascender de grado dentro de las Fuerzas Interestelares, tendrá que **lograr su objetivo lo más rápido** posible y **recolectar todas las "W"** que pueda, ya que al final de cada fase se le hará examen de lo que ha conseguido. Este es el reto que Atlus ha imaginado para un joven extraterrestre. Ahora, os toca a vosotros conseguir que su carrera entre plataformas llegue muy, muy lejos.



Escenarios de fantasía. *Los fondos no desentonan con el espíritu del juego. Simples, coloristas e imaginativos.*

DE LA TV A LA SUPER

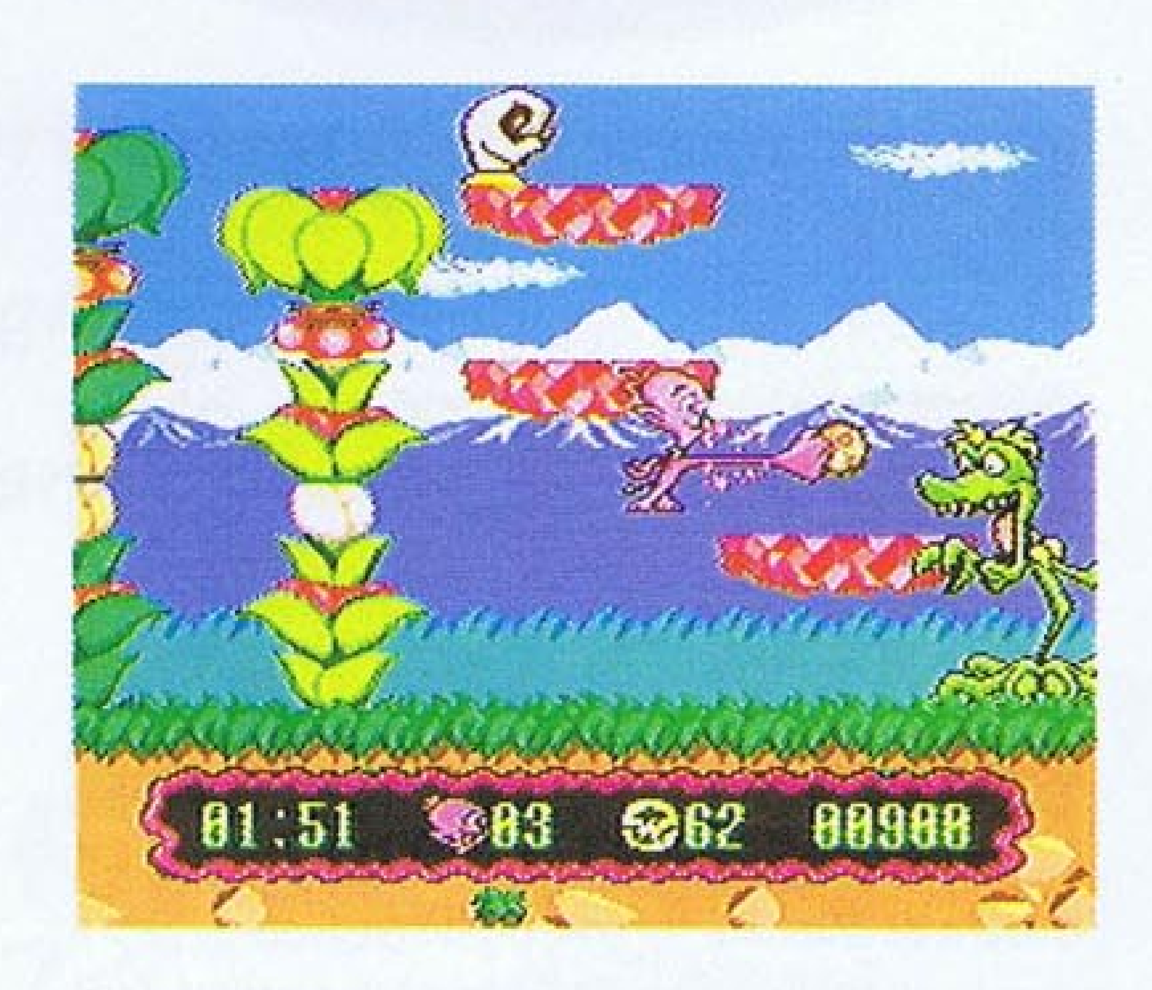
__Widget no es un desconocido__ para el gran público infantil. Sus primeros pinitos como personaje repleto de simpatía los hizo al __protagonizar una serie televisiva de dibujos animados__ que se emitió hace un año aproximadamente. Desde ahí, el salto a los videojuegos no ha sido excesivamente difícil.



Puño de acero. *La única defensa de Widget, cuando no está disfrazado, son sus puños. Y los usa de maravilla.*



¡Es invulnerable! *...pero no por mucho tiempo. Sólo mientras dure la aureola que le rodea. El secreto está en los items.*



Widget no es agresivo. *El ambiente de su aventura tiene un toque infantil que le aparta de las situaciones "duras".*

BILLETES PARA LA SIGUIENTE FASE

Para viajar a través de multitud de fases no hay mejor transporte que unos **buenos passwords**. Widget lo sabe, y por eso os dará uno en cada etapa. Probad a introducir estos tres: **JFJKWW, RKLBWW Y JKLLWR**. Blue Beach, Wonderland y Vulcano os esperan.



A DISFRAZARSE TOCAN








La característica principal de Widget es su **capacidad para cambiar de aspecto**. En todas las fases encontraréis unos items que le darán la posibilidad de **disfrazarse** de todo tipo de personajes, cada uno con su **disparo** correspondiente. Además, el hecho de ir disfrazado le otorgará una oportunidad más, pues cuando sea alcanzado por un enemigo volverá a su aspecto original y **no perderá 1 vida**.

ESTÁ EN ACCIÓN
La simpatía del personaje y sus constantes cambios de aspecto. Son totales.

¿Y COMO ANDAMOS DE ENEMIGOS FINALES?



Cada vez que Widget alcance el **final de una fase**, tendrá que enfrentarse a un enemigo "gordo". En general **no serán difíciles** de eliminar y bastará con alcanzarles varias veces. Algunos, sin embargo, os traerán de cabeza.



NO ESTÁ EN ACCIÓN
La excesiva simplicidad de los gráficos.



W de Widget. En todas las fases, Widget debe ir recogiendo las W´s. que encuentre a su paso. Un marcador en la parte inferior de la pantalla nos informará de cuántas tenemos.



ATLUS
Zodiac Entertainment

Megas: **8** Vidas: **3**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
Plataformas elevadas a la máxima potencia. Todas y cada una de las fases pertenecen a este género. Plataformas desde el primer instante hasta el último.

• Desarrollo:
Tendremos que cumplir 12 misiones, cada una localizada en un planeta. Cada fase se divide en varias subases, y al final siempre espera un enemigo final.

• Tecnología:
La verdad es que no se aprecian grandes alardes técnicos. Tiene algunos momentos en los que se emplea el Modo 7, pero siempre de forma modesta.

• Duración:
Por la corta longitud de algunas fases, el sistema de passwords y vuestra infinita habilidad, no creemos que Super Widget se os resista más de un par de semanas.

GRAFICOS — **70**
Simples, relativamente variados. Escenarios limitados por el scroll de los fondos.

SONIDO — **69**
Aunque parezca una obviedad, la música suena totalmente a consola. Ya sabéis...

MOVIMIENTO — **70**
La gama de movimientos es muy corta: únicamente podremos saltar y disparar.

JUGABILIDAD — **76**
En ocasiones el personaje es complicado de manejar. La dificultad general, sin embargo, no es muy alta.

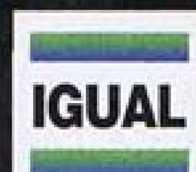
ENTRETENIMIENTO — **77**
Widget resulta simpático y las fases son más o menos variadas.
Un juego entretenidillo, sin más.

Opinión
Si estáis buscando espectacularidad gráfica, acción a raudales y alardes técnicos, Super Widget no es vuestro juego. Pero si lo que buscáis es un cartucho sin grandes exigencias, de protagonista simpático y nada violento, una ambientación de corte infantil y un nivel de dificultad asequible para los peques, entonces Super Widget colmará vuestros deseos, porque precisamente eso es lo que ofrece este personajillo.

Recomendación
Para los pequeños de la familia y/o incondicionales de las plataformas.



N.E.S.

1 **Super Mario 3** *Nintendo• Plataformas*


2 **Tiny Toon** *Konami• Plataformas* — IGUAL

3 **Maniac Mansion** *JVC• Aventura gráfica* — IGUAL

4 **Battletoads** *Tradewest (Rare)• Arcade* — IGUAL

5 **Asterix** *Infogrames• Plataformas* — IGUAL

6 **Ultimate Stuntman** *Codemasters• Arcade* — IGUAL

7 **Indy Heat** *Tradewest (Rare)• Racing* — IGUAL

8 **Prince of Persia** *Mindscape• Aventura* — IGUAL

9 **Dácula** *Sony Imagesoft• Arcade* — IGUAL

10 **Panic Restaurant** *Taito • Arcade* — IGUAL

Game Boy

1 **Legend of Zelda** *Nintendo • Aventura*


2 **Super Mario Land 2** *Nintendo • Plataformas*


3 **Mystic Quest** *Nintendo • Aventura*


4 **Kirby's Pinball Land** *Nintendo • Pinball*


5 **Tortugas 3** *Konami • Arcade*


6 **Jungle Book** *Virgin • Arcade*


7 **Top Ranking Tennis** *Nintendo • Tenis*


8 **Asterix** *Infogrames (New Frontier) • Plataformas*


9 **Tiny Toon 2** *Konami• Plataformas*


10 **Road Rash** *Ocean• Crazy Racing*





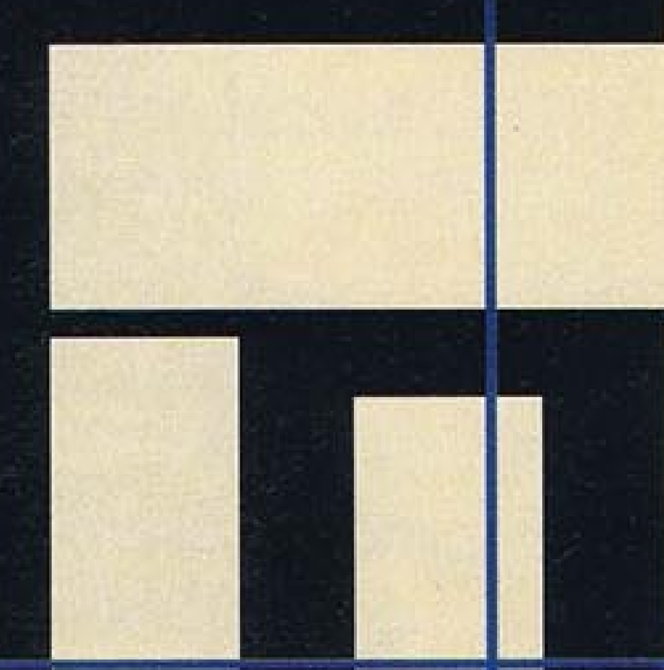



CURIOSIDADES

- **LA ENTRADA MÁS FUERTE:** Soprendente Kirby´s Pinball Land, que se ha colocado directamente en el cuarto puesto. Y quiere empezar a subir.
- **EL SUBIDÓN:** ¿Qué juego ha dado el tirón del mes? Para el mes que viene.
- **LA BAJADA:** A ver, ¿qué cartucho empieza a flojear? Lo veremos.
- **LA PROMESA:** Equinox, que nos tiene muy pendientes.
- **EL MEDIOCRE:** Aún lo estamos decidiendo. De momento no hay demasiados candidatos.
- **EL REY DEL NÚMERO 1:** Legend of Zelda, en Game Boy, que está a punto de batir record de permanencia. Y Mario 3, en Nes, que ya lo ha batido. Mario, ya veis, siempre será Mario.
- **EL MÁS BUSCADO:** Sin duda la tercera parte de Mario en Game Boy. Podéis contar con un número 1 en cuanto aparezca, pronto.

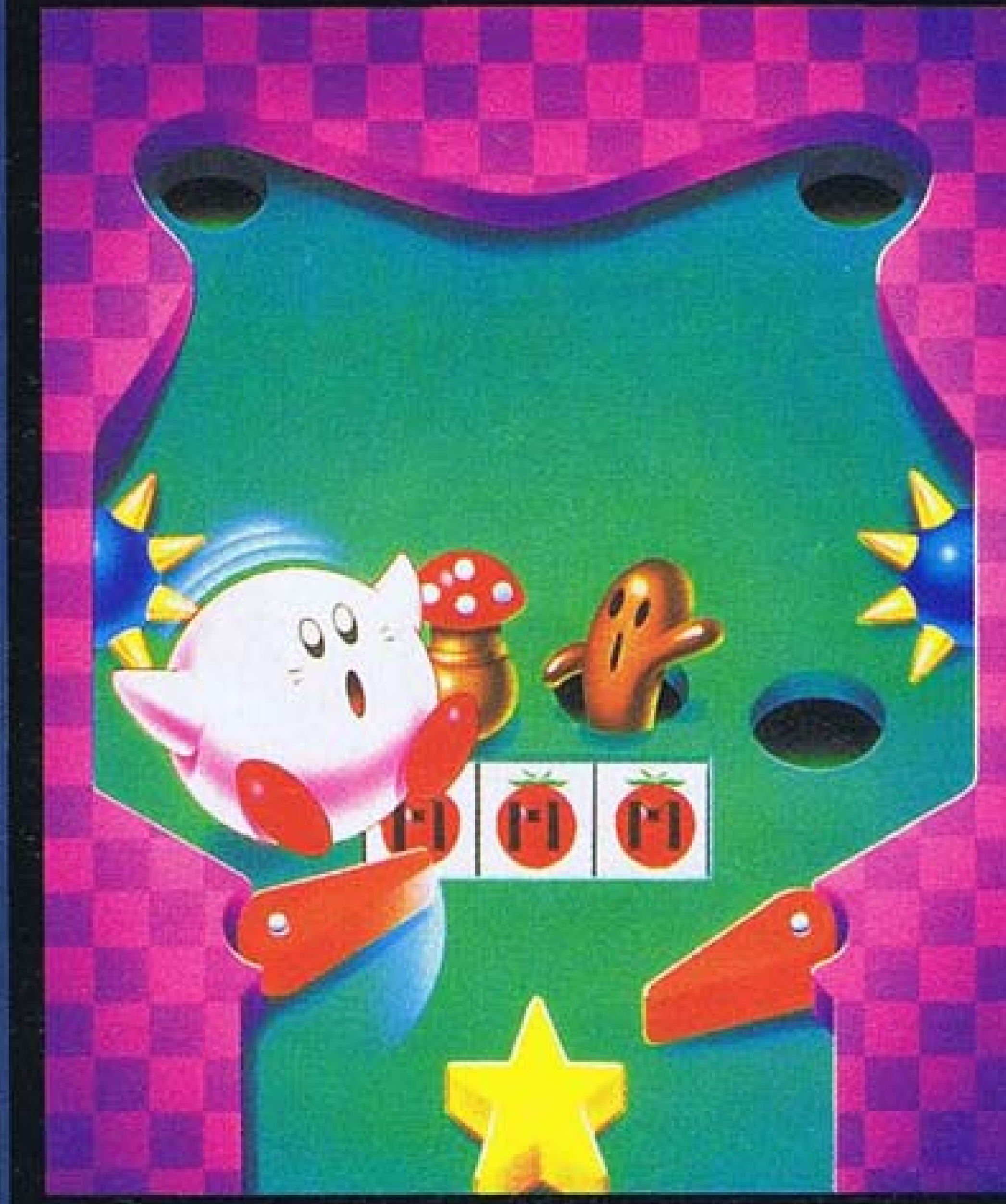
EL PULSO

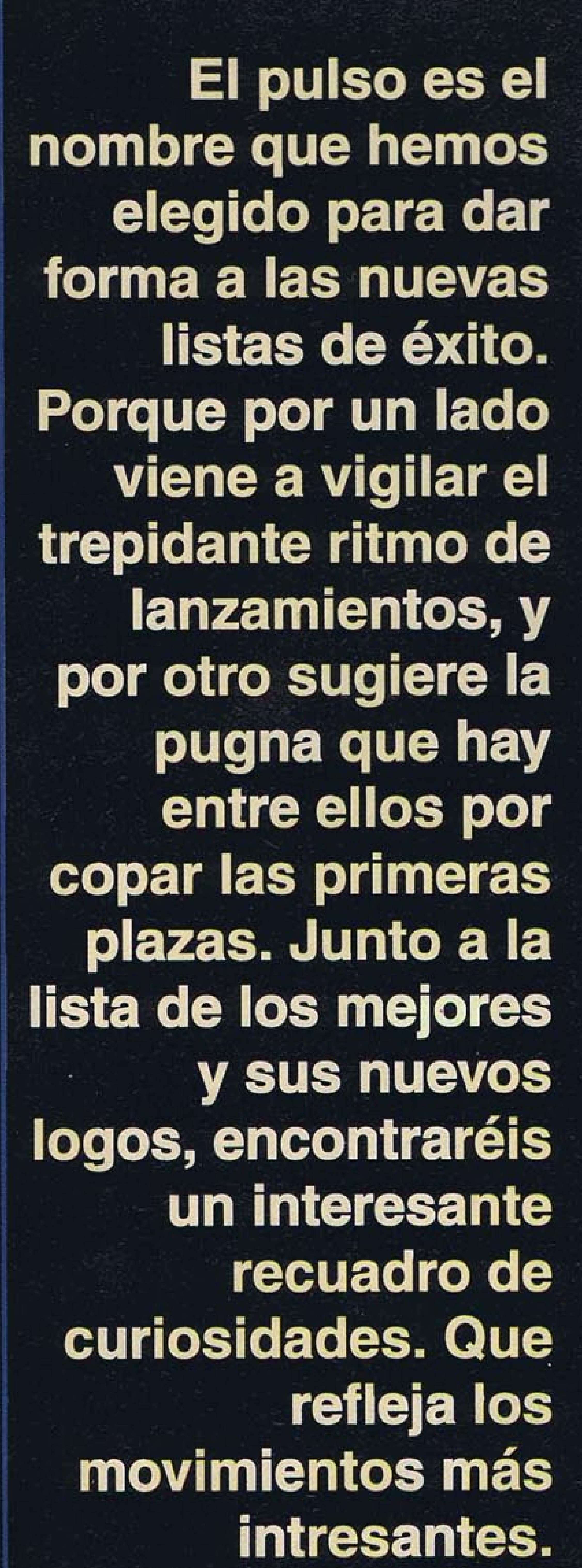




Super Nintendo

1. **StarWing** — *Nintendo • Arcade* 
2. **SF II Turbo** — *Nintendo (Capcom)• Lucha* 
3. **Clayfighter** — *Ocean (Interplay)• Lucha* 
4. **Mario All Stars** — *Nintendo• Plataformas* 
5. **NBA Jam** — *Acclaim• Basket* 
6. **Young Merlin** — *Virgin• Aventura* 
7. **Equinox** — *Sony• Aventura* 
8. **Rock'n Roll Racing** — *Ocean (Interplay)• Crazy Racing* 
9. **Aladdin** — *Nintendo (Capcom)• Arcade* 
10. **Final Fight 2** — *Capcom• Beat-´em-up* 
11. **Empire Strikes Back** — *JVC• Arcade* 
12. **Tournament Fighters** — *Konami• Lucha* 
13. **Jurassic Park** — *Ocean• Aventura* 
14. **Ranma 1/2** — *Ocean (DTMC)• Lucha* 
15. **Nigel Mansell** — *Nintendo (Gremlin)• Racing* 
16. **Dragon Ball Z** — *Bandai• Lucha* 
17. **Skyblazer** — *Sony• Arcade* 
18. **Mortal Kombat** — *Acclaim• Lucha* 
19. **Flashback** — *Sony• Aventura* 
20. **Plok** — *Nintendo (Tradewest)• Plataformas*





El pulso es el nombre que hemos elegido para dar forma a las nuevas listas de éxito. Porque por un lado viene a vigilar el trepidante ritmo de lanzamientos, y por otro sugiere la pugna que hay entre ellos por copar las primeras plazas. Junto a la lista de los mejores y sus nuevos logos, encontraréis un interesante recuadro de curiosidades. Que refleja los movimientos más intresantes.

ZONA ZERO



Fernando Monllor Pérez (Alicante)



Sergio Carbajo Rodríguez (Barcelona)

Miguel Calabria Abad (Madrid)



ESTO ES UNA REVISTA, Y NO LO QUE HACEN OTROS...



¡Menuda iniciativa la tuya, amigo Jorge! Esto de hacer revistas parece que te apasiona. Páginas repletas de fotos, textos... Si la viérais... Sigue así, que llegarás lejos.

Jorge Alberto Sierra Perea
Villanueva de Alcardete
(Toledo)

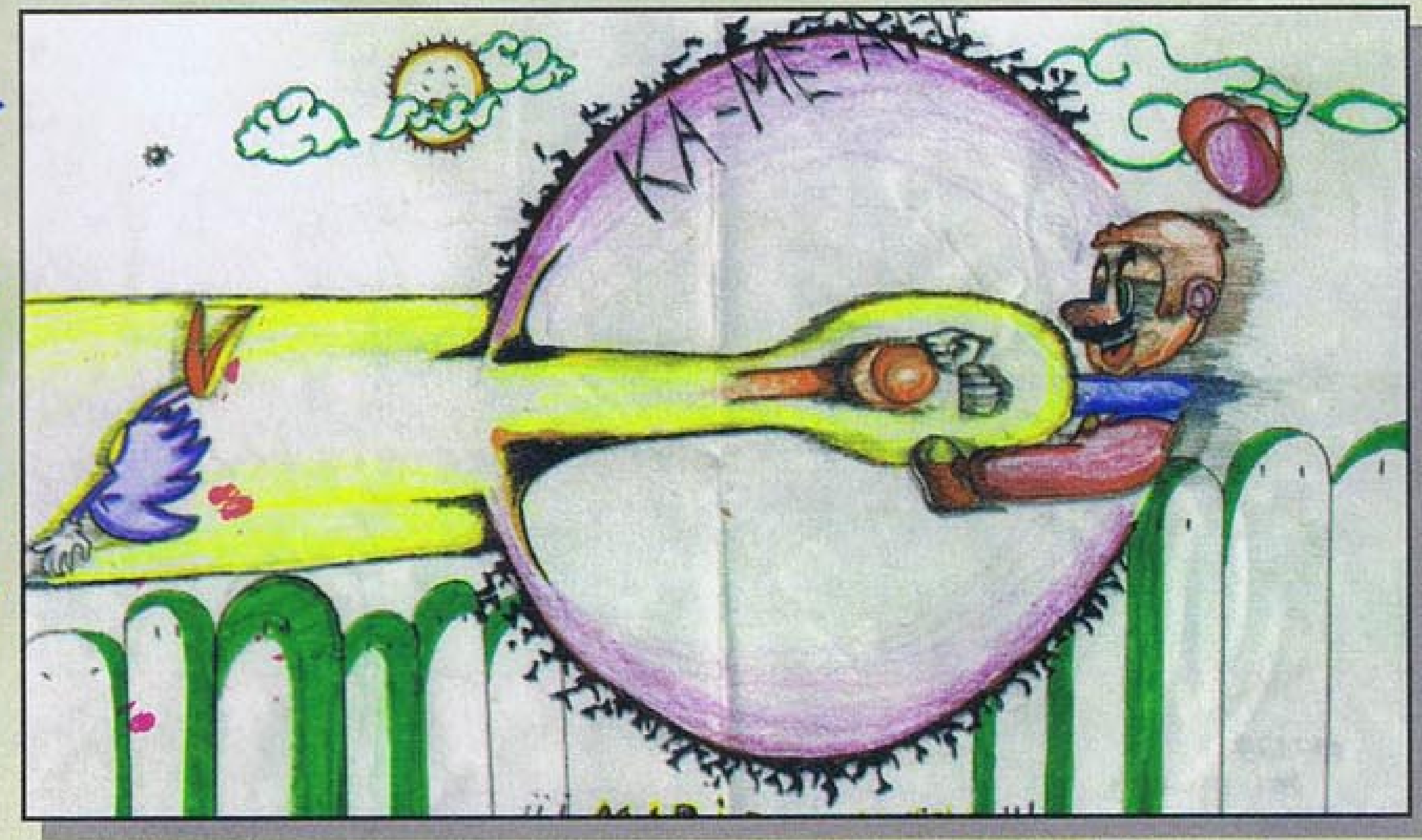
Gonzalo Burgos Secadas (Madrid)



Fernanado Monllor Pérez (Alicante)



John Moreno Howard (Barcelona)





Envíanos tus dibujos y, si son publicados, te regalaremos estos simpáticos llaveros de Mario que sólo podrás conseguir a través de Nintendo Acción.

Y recuerda que debes hacer llegar tu carta a:
HOBBY PRESS,S.A. - "NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4 - 28700 S.S. de los Reyes (MADRID).
Indicando en una esquina del sobre: ZONA ZERO.

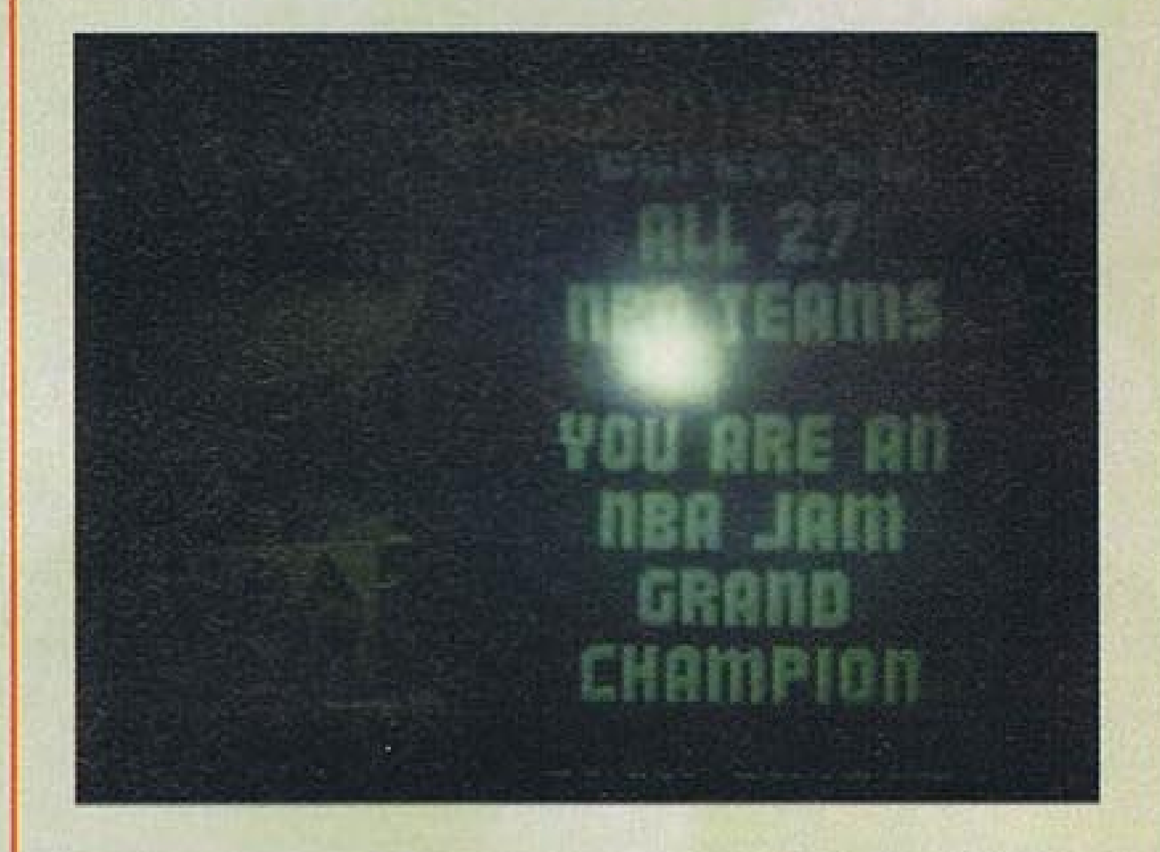


BUBSY -SN-



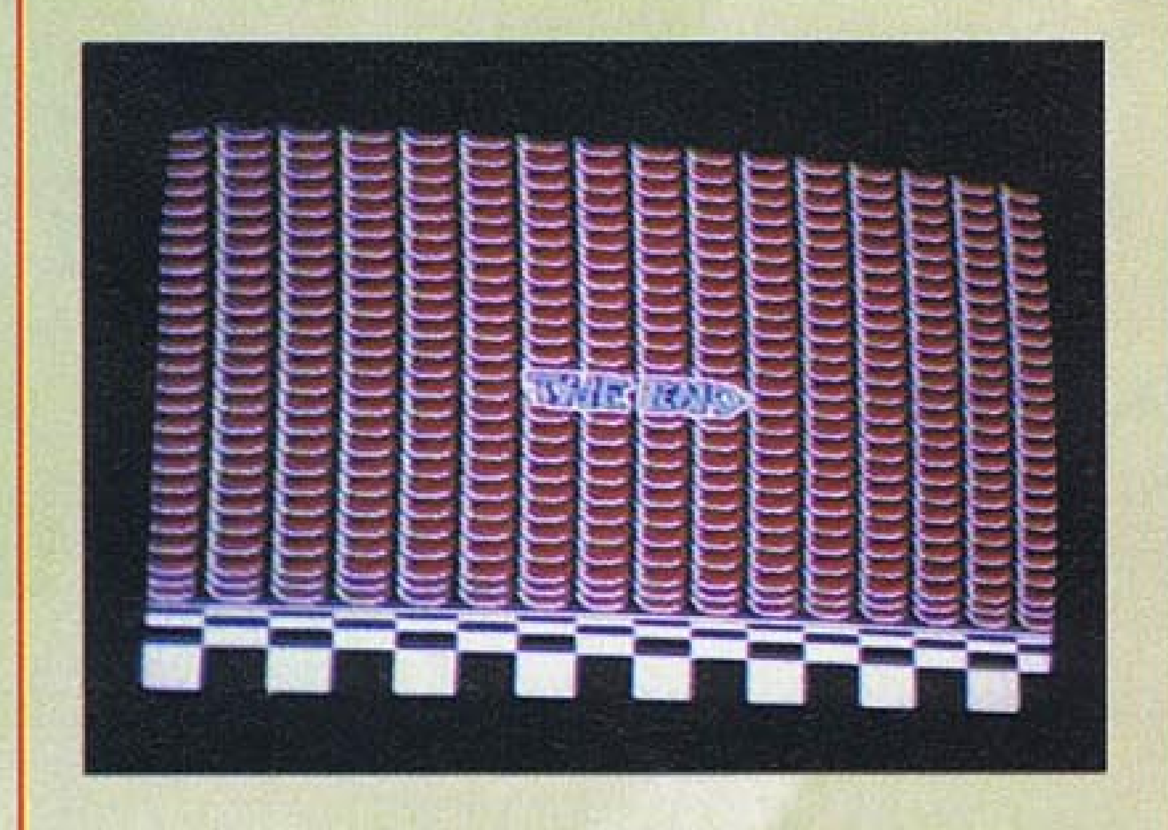
Joan Caba Alguersuari
Castellar del Vallés
(BARCELONA)

NBA JAM -SN-



Tino Gontán
Santiago de Compostela
(LA CORUÑA)

SUPER MARIO 3 -NES-



Aitor Medrano
Jerez de la Frontera
(CÁDIZ)

ZONA ZERO

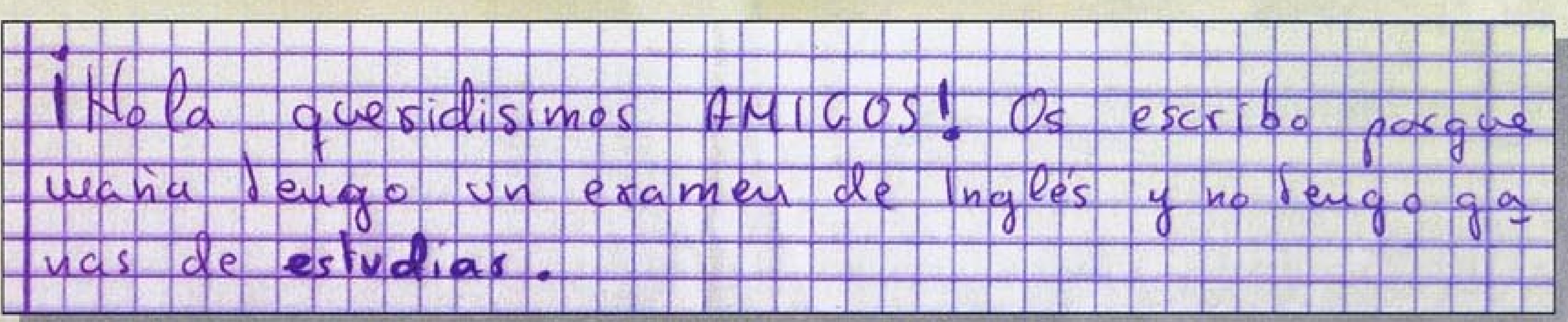
A veces llegan cartas...

Terribles

Ya está, parece que estoy más calmado. Antes me sentía peor que tener una pesadilla con ¡¡¡ Carmen Sevilla !!! Me entran escalofríos de sólo pensarlo. Un saludo a todos!

Fermín Gamboa (Navarra)

Sinceras


¡Hola queridísimos AMIGOS! Os escribo porque mañana tengo un examen de Inglés y no tengo ganas de estudiar.

J Luis Bode Lacal (Alcantarilla-Murcia)

Ilusas

Eso es todo.
Publicadme mi carta porque como hacen en televisión yo quiero saludar. Saludo a mi amigo Aita, alias "peluchín" y a Eneko que en estos momentos me estarán leyendo. También saludo a Javi y a toda esta superchachimolamogallós revista. ¡Sh! y saludo a mi hermana Maider. ¡Hooolaaaa!

Bueno ya está, es que luego me pegan, si no saludo

FerGa (¿Japón?)

Mañosas



Eli González (Alicante)

Muy raperas

Hola, hola, hola, que, que, que, tal, tal, tal, yo, yo, yo, me, me, me, llamo, llamo, llamo, José, José, José Luis, Luis, Luis.

¿Me he enrollado?
Por enrollarme me podéis regalar el llavero
Bueno y si os sobra la "Super Nintendo"
Como os pido tan poco también la "Game Boy"

J. Luis Eguiguren (Meliaño)

Celosas

POR FABOR, SI MI CARTA (ESTE TROZO) SALIERA EN A VECES LLEGAN CARTAS... MI HERMANA SE MORIRIA DE CELOS, PORQUE ¡CIMOS UNA APUESTA A VER QUIEN SALIA PRIMERO Y ME DARIA LAS GANANCIAS Y EL DINERO DE LA APUESTA JA JA JA.
¡AAA! PERO SI ME GANA, VRE A POR BOSOTROS Y OS CONVERTIRE EN ESTOFADO PARA CERDOS.

Antonio Badenes. (Valencia)

Tiernas

Lo único que quiero que sepas; es que sé que detrás de esta revista tan completa como es "Nintendo Acción" hay personas humanas, tú, tus compañeros... personas que cada día madrugan para estar ahí en pie de guerra, para llenar nuestra afición a las consolas.

Y ya a estas alturas; decirte que veo más allá de las letras de imprenta de la revista, y veo personas esforzándose... lo único que se me ocurre decir es... gracias. algo tan sencillo y profundo...

Laura Giral (Barcelona)

Corruptas

Soy ~~Pepe~~ Diego alias "pecas locas" y mas os vale que mi carta sea publicada o esta revista dejara de publicarse automaticamente porque yo tengo amigos muy influyentes capaces de hacer todo lo que yo les diga. Ahora creo que a quedado claro. Me despido de todos y ya nos veremos. Diego González

P.D= Soy luchador de lucha libre y ni RYU o M.R. DISÓN pueden vencerme con sus llaves esas que dan pena.

Diego González (Valladolid)

Que asustan

Os mando una carta porque: esta revista no la lee nadie. Esta revista es una mierda. Los llaveros están rotos. El consultorio no dice más que mentiras,

Y yo soy un mentiroso, que no hace más que leeros, porque sois los mejores y VIVA NINTENDO ACCION.

Fermín Goñi (Pamplona)

Convincentes

N. Liga Basketball.? Muchos gracias. AAAAA y si no la escogeis mi carta voy "pa" "lla" y os fusilo es broma, pero porfa publicarla Si las cartas que os he mandado fueran oro serías millonarios. ose que ya sabeis porfa, porfa, porfa. Gracias colegas.

"El consolero en paro"

"El Consolero en paro" (Santander)

Muy deportivas

Por favor respondedme. Claro que si queréis entradas para Anoeta, autografos, fotos... de todos lo jugadores

Os recuerdo

D. de la Coruña 0 - 1 Real Sociedad
Real Madrid 0 - 2 Real Sociedad
Real Sociedad 2 - 1 Barcelona
Kodro + 6 goles

¡¡ Aupa la Real !!

Entradas...

Bernardo Pérez (Guipuzcoa)

Constantes

Y como veo que de mayor me voy a quedar sin trabajo, porque la economía del país está muy mal, no me podríais guardar un puesto de trabajo en la revista, si os acordáis de mi, soy el que se ofrecía voluntario en la revista de Febrero, cuando necesiteis voluntarios, yo el primero.

Bueno, yo creo que ya me he enrollado bastante, y como tengo que estudiar, no voy a escribir más.

Alberto Sotillo (Madrid)

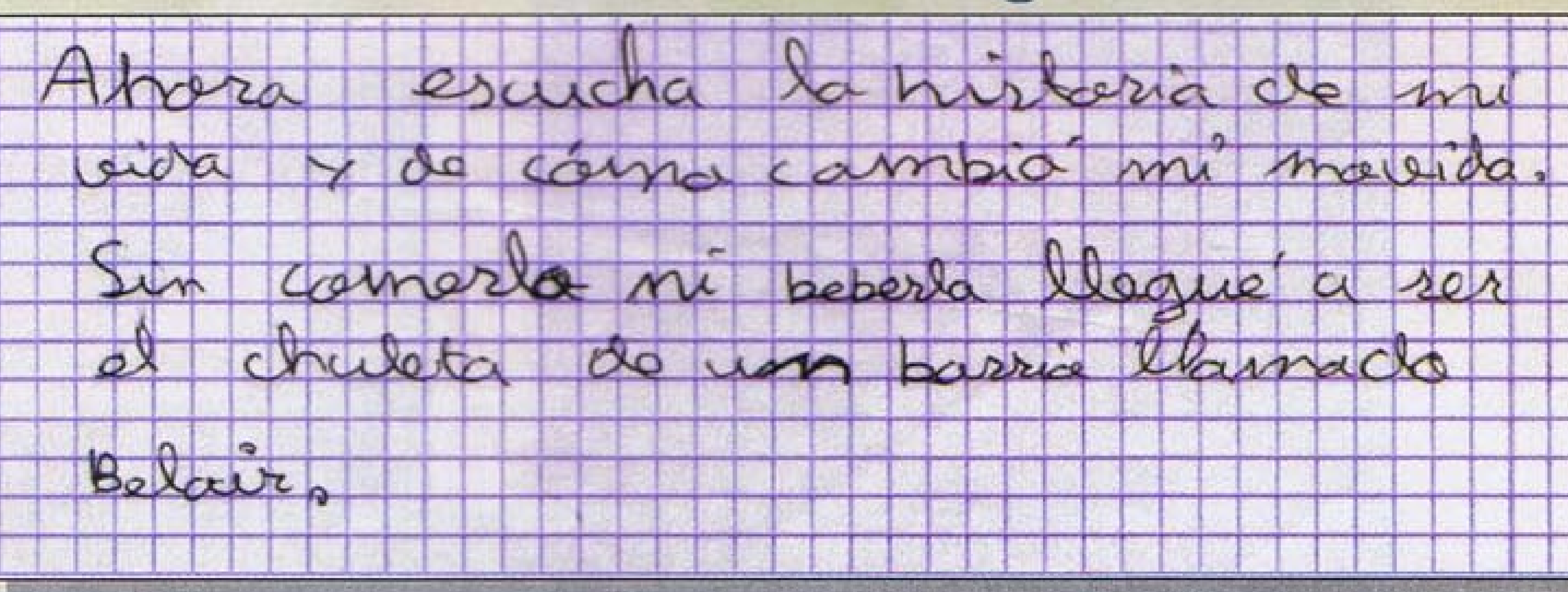
"Pelleras"

¡Hola escritores de Nintendo Acción! → me explican que redactores

Estoy en midad de la clase de Naturales, y debido al aburrimiento de esta leccion me he puesto a escribiros, soy un estudiante de 1º BUP en el istituto Tirso de Molina de Madrid, tengo una Super Nintendo y algunas dudas que espero que me resolvais:

José Izquierdo (Madrid)

Desde Bel-Air



Ahora escucha la historia de mi vida y de cómo cambió mi movida. Sin comerlo ni beberlo llegué a ser el chuleta de un barrio llamado Belair.

Miguel A. Villar (Móstoles)

Coloristas



L. Brotons (Castellón)

Galàcticas

J. Han Solo y Princesa Concha Leia
Base rebelde
Planeta tatooine

LA REBELIÓN

tatooine, 2 años después del Imperio

Nintendo Acción
De los Ciruelos, 4
España, Planeta tierra

Saludos a todos los responsables de N.A:

Soy J. Han Solo, capitán de la rebelión y en nombre de todos les felicito por su trabajo. Sí, hasta aquí llega Nintendo Acción gracias al poder de la fuerza.

Gracias a su análisis del juego Super the Empire Strikes Back hemos decidido comprarlo para jugar con nuestra propia aventura, tiene gracia ¿no?

Han Solo y Princesa Leia (Planeta Tatooine)

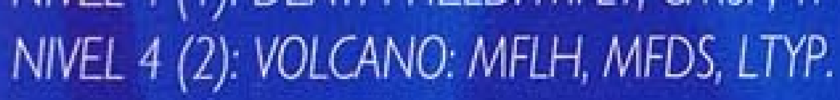
en clave Nintendo

ACTRAISER 2

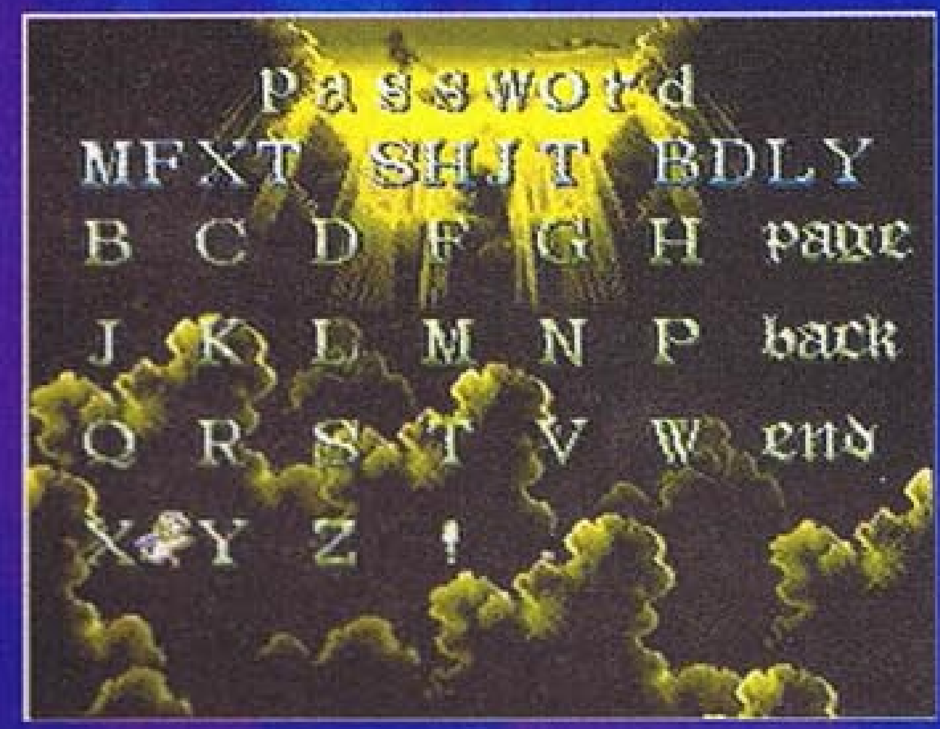
SUPER NINTENDO
CÓDIGOS Y 38 VIDAS

*Nada mejor, más rápido, limpio y cómodo que unos **buenos códigos**. He aquí un buen ejemplo de lo dicho. Tomad nota:*

NIVEL 1 (2): BEFIC: XZKC, XBZM, XXZD.
NIVEL 2 (1): TORTOISE ISLE: JCLD, XYTX, SLCS.
NIVEL 2 (2): ALTHERIA: MLWK, BPZW, DTZS.
NIVEL 3 (1): MODERO: MMFH, MBKC, WHWL.
NIVEL 3 (2): DEMONS: MSCY, HKHD, KHHY
NIVEL 4 (1): DEATH FIELD: MFLT, CMSP, TPTF.
NIVEL 4 (2): VOLCANO: MFLH, MFDS, LTYP.







NIVEL 5 (1): PALACE: MFMJ, PLBW, YYJP.
NIVEL 5 (2): PALACE II: MFMJ, TTLK, WSFP.
NIVEL 6 (1): GRATIS: MFMJ, TWSY, FYPX.
NIVEL 6 (2): STORM ROCK: MFXT, SHJT, BDLY.
NIVEL 7 (1): TOWER OF SOUS: MFCY, BPXF, CXBY.
NIVEL 7 (2): TANZRA: MFCL, SYMC, MSXF.

*Ah! ¿Que además quieres **conseguir 38 vidillas y entrar directamente en el stage de los jefes**? Bueno, pues sin más dilación, introduce el siguiente código y verás lo que pasa:*

MFMJ TVSY FVPX

P.D.: ¿Sabes más trucos para este juego? Pues envíalos a la revista. Te los publicaremos.



NIVEL 1: HOTH

FASE 1-1



Usa tu **sable de luz** a lo largo de este breve recorrido que conforma el subnivel 1-1. Debes saber que en **uno de los recodos de la colina** hay un **corazón oculto**, así como un icono que aumentará la potencia de tus armas. Para llegar hasta allí deberás escalar los dos **últimos salientes montañosos** y, justo antes de llegar a la cima de la colina, utilizar tu espada láser apuntando a la izquierda. Rápidamente **verás los objetos** mencionados.

FASE 1-2

Lo primero que tendrás que hacer es **eliminar al Hoth Hog** (algo así como el cerdo del desierto). Utiliza para ello la **munición arrojadiza en lugar del sable**.

El siguiente obstáculo será una **mina gigante**. Montado en tu Tauntaun, tendrás que **saltar hacia abajo** y, mientras caes, **desviarte hacia la izquierda** para dar con tu cuerpo en una zona de plataformas invisibles. Utiliza tu espada láser y harás aparecer los **objetos secretos** (vida, munición y algún otro más). A continuación, y utilizando **abajo y salto,** desciende a las plataformas situadas algo más abajo. Antes de finalizar el recorrido **encontrarás dos iconos de munición** en las cavernas que hay bajo tus pies. Desmonta y cógelos.



Fase 1-3



Password: TCCPSJ

En el interior de las cavernas encontrarás cámaras de aire que te **transportarán a lugares antes inalcanzables**. Estas cámaras ocultan sabrosos items. A saber:

- **Cámara de Aire 1**: En orden de aparición. Un **corazón y munición**.
- **Cámara de Aire 2**: Si acudes a ella te encontrarás con un **corazón extra y un regenerador de energía**. ¡Qué aproveche!
- **Cámara de Aire 3**: **Munición y otro regenerador**. Y ya van dos.

Pero ahí no acaba todo: volverás a encontrar **munición** justo después de un horrible bichejo al que **llamaremos Wampa**. ¡Ah!, con estos monstruos utiliza mejor **munición a distancia**, ya que si te acercas demasiado al enemigo, **corres el riesgo de ser congelado**. Y ya puestos, es casi mejor que **uses este tipo de munición durante toda la fase**. Saldrás ganando.

Jefe de nivel: La Criatura Wampa



Comienza con la **espada láser** y ataca de **izquierda a derecha**. Desconcentrarás al bicho. Espera hasta que la bestia te ataque con su garra. Salta hacia el lado del que venga el ataque y golpéale a la vez con tu espada. El jefe Wampa repetirá el ataque desde el otro lado. No tienes más que repetir los pasos pero cambiando la posición. Asegúrate de **ajustar tu salto** al máximo. Un error de precisión y serás congelado.



Fase 1-4

Es una **fase breve y sencilla**. Sólo tendrás que vigilar que no haya nadie **molestándote** cuando vayas a **saltar** de una plataforma a otra.

Fase 1-5

Password: NLBJJF

Te conviene saber que es mejor enfrentarte a los **wampas** y **gatos de hielo** (Ice Cats) con **munición** y no con sable. Al igual que ocurría en el nivel 1-3, existen cámaras de aires que contienen **valiosos objetos**:

Cámara de Aire 1: Vida extra.
Cámara de Aire 2: Espada y corazón.
Cámara de Aire 3: Doble espada.
Cámara de Aire 4: Escudos y corazón.
Cámara de Aire 5: Corazón y vida extra.
Cámara de Aire 6: Munición.
Cámara de Aire 7: Salida.



Fase 1-6
Jefe de fase: Sonda Imperial JR



Si tienes un **rastreador de calor, utilízalo**; y si no, confórmate con tu **espada láser**. Simplemente cogéla con todas tus fuerzas y golpea la nave. Destruye **primero sus piernas y luego el resto del cuerpo**.

Tras **eliminar al primer jefe** encontrarás varios corazones y municiones en las cavidades de la nieve. Presiona **abajo y salto** para alcanzarlas, y después golpea con tu espada para descubrir el tesoro. Después, asegúrate de destruir todas las anguilas eléctricas antes de continuar.

Otro jefe de fase: Androide-sonda Imperial SNR



Lo primero, **sumérgete en el agua** para que no te pueda atacar. Y lo segundo, usa tu rastreador de calor en los próximos ataques. **Nada para pegarte a él**, pero no te choques. Y golpéale cuando salgas a la superficie. Una vez que hayas agotado su primera barra de energía, la sonda se partirá y la parte de arriba **saldrá despedida** y te arrojará lava. Aséstale el golpe definitivo.



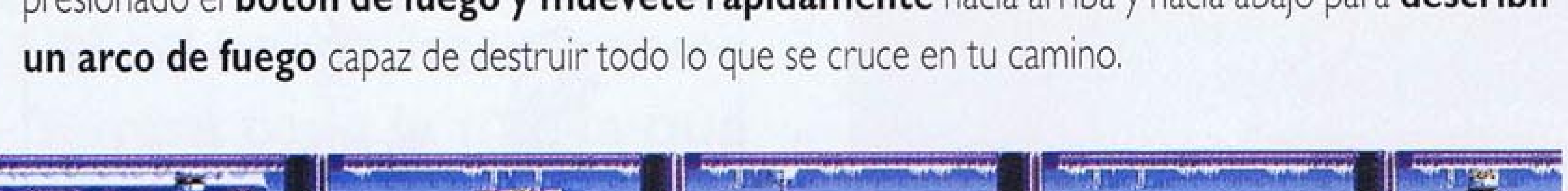
NIVEL 2: BASE REBELDE

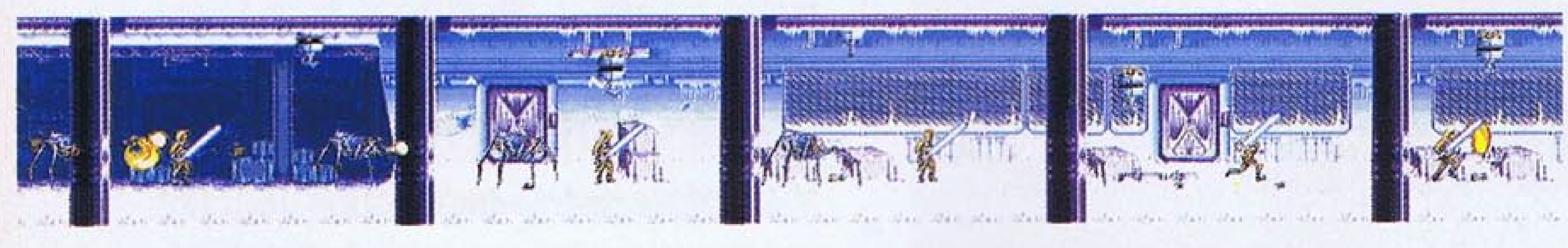
FASE 2-1

Password: DGBDPL

Si dispones de un rastreador de calor, úsalo. Y si no, ya sabes, deberás descender con la espada utilizando las vigas: ojo, se **desprenden del techo**. **Destruye las minas lanzadoras** y ocúpate de las arañas mecánicas con el sable láser. Los diversos cráteres contienen bonus una vez que son destruídos.

La fase de las **motos galácticas no debería suponer ningún problema**. Simplemente mantén presionado el **botón de fuego y muévete rápidamente** hacia arriba y hacia abajo para **describir un arco de fuego** capaz de destruir todo lo que se cruce en tu camino.







FASE 2-2



Password: HMGPWJ

El truco es no chocar. Para adelantar a los ATAT escoge un camino despejado y dispara mientras los adelantas. Si no consigues eliminarlos, vuelve y ataca de nuevo.

El último obstáculo serán los caminanates **ATAT**. Vuela a su derecha o izquierda y arrojales el cable que portas (L o R) en su máxima extensión. Deberás describir **tres círculos** para rodearlos completamente.

FASE 2-3:

Password: JRGRTD

El comienzo de este nivel es trepidante. Nada menos que un **shoot-'em-up sobre tu moto de** nieve. Lo mejor (o peor) de todo es que tu **nave aparecerá en mitad de la pantalla y no tendrás apenas tiempo** para esquivar



la **avalancha de enemigos** que te vienen. Todo un reto. Si quieres salir con vida, **mantente en la parte baja de la pantalla** y asciende sin dejar de disparar para protegerte.

Cuando aparezcan los **Jet-pack Storm Trooper** baja todo lo que puedas hasta que ellos **te sobrepasen y se queden a tu espalda**. Ahora te será más fácil liquidarles. Cuando aterrices, **ve todo recto para alcanzar la puerta del ATAT.**

FASE 2-4

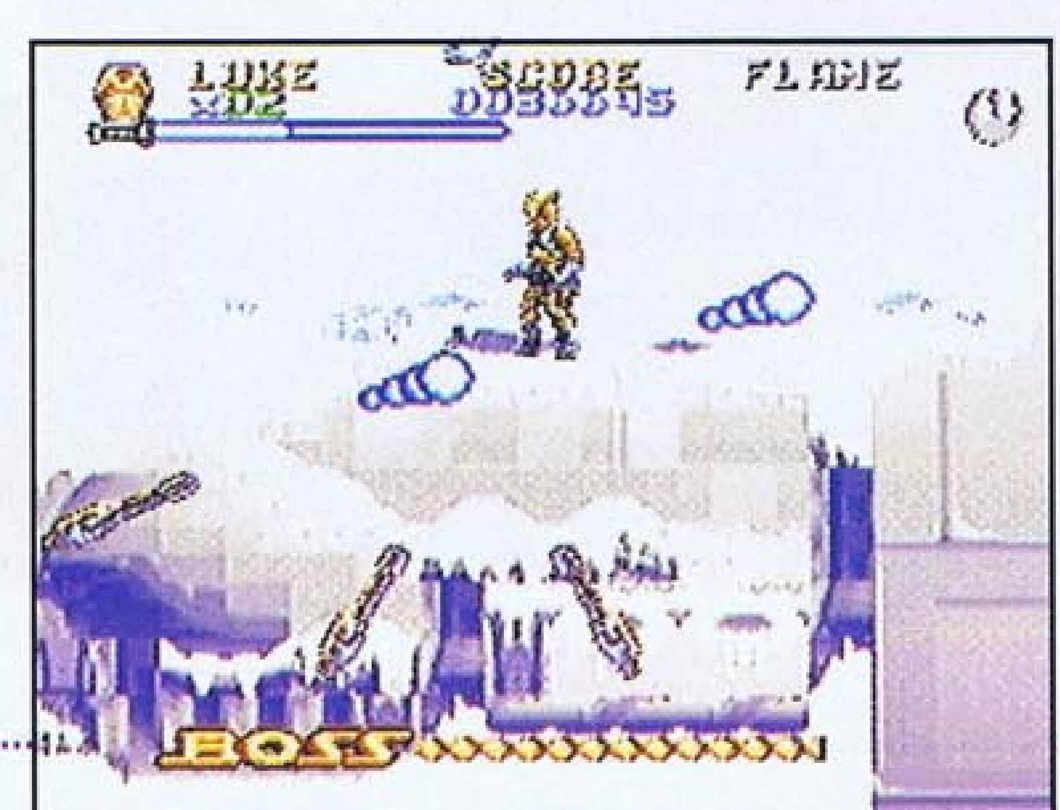


Password: MDBNMR

Presta atención a los **Orbot Droid**, porque un **sólo impacto suyo supondrá una considerable pérdida de energía**. Si no dispones de ningún arma de gran poder, será mejor que utilices tu espada láser, especialmente cuando **veas subir a un centinela robotizado**. Un truquillo para eliminarlos consiste en **bloquearles el paso y esperar a que se eliminen entre ellos**. Otro truquillo más. Vaya, y van dos. Se trata de **aumentar tu energía de una manera sencilla**: elimina repetidamente al mismo enemigo, especialmente si se trata de una ORB. Esto te proporcionará algo de vidilla, la suficiente para seguir adelante con tranquilidad.

FASE 2-5 CABINA ATAT

Te esperan tres peligrosos armamentos. Táctica: Aguarda en lo alto del ATAT hasta que pasen los Storm Troopers y **arrojen un detonador termal**. Cógelo y ve a la izquierda, hasta la cabina. Espera allí hasta que las **tres armas estén en pantalla** y el detonador térmico comience la cuenta atrás. Un sólo detonador bien colocado puede destruir al jefe en un periquete.



NIVEL 3: HAN, EN EL INTERIOR DE LA BASE REBELDE

FASE 3-1

Password: HDPPLL

Avanza hacia la derecha: encontrarás **munición oculta** en uno de los cráteres que hay antes de la primera plataforma móvil. ¡Ah!, podrás mover la plataforma con el cursor de tu pad.

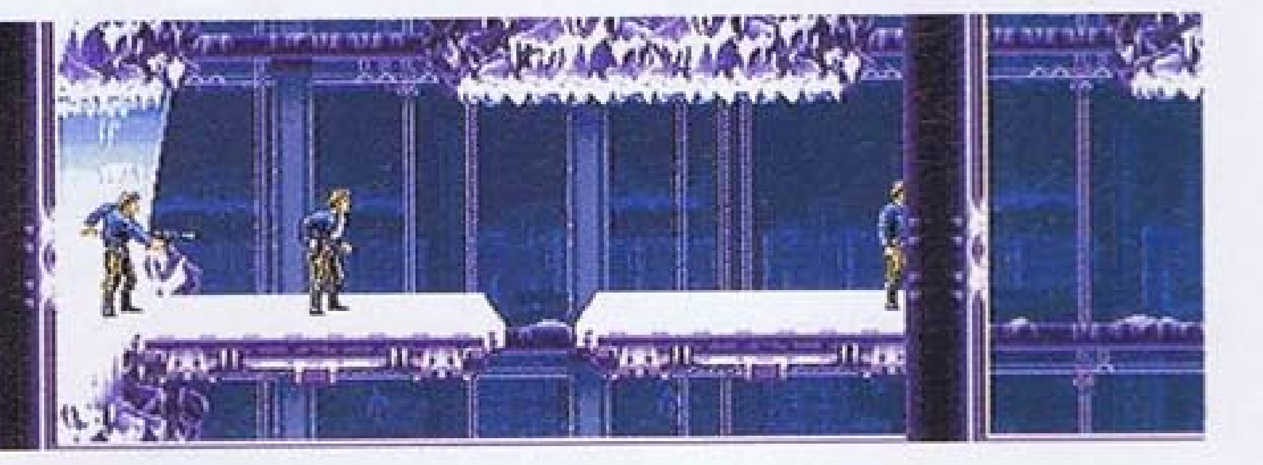
La **cuarta plataforma móvil** te permitirá ascender dos niveles de tierra: si te bajas en el primero hallarás ayudas. La **octava plataforma te enfrentará** a un par de **mecanismos de asalto**. Lánzales granadas mientres estén en tierra, y dispárales cuando estén en el aire. Y antes de medirte al jefe de nivel, examina los **dos cráteres que hay por allí. En uno de ellos verás granadas.**





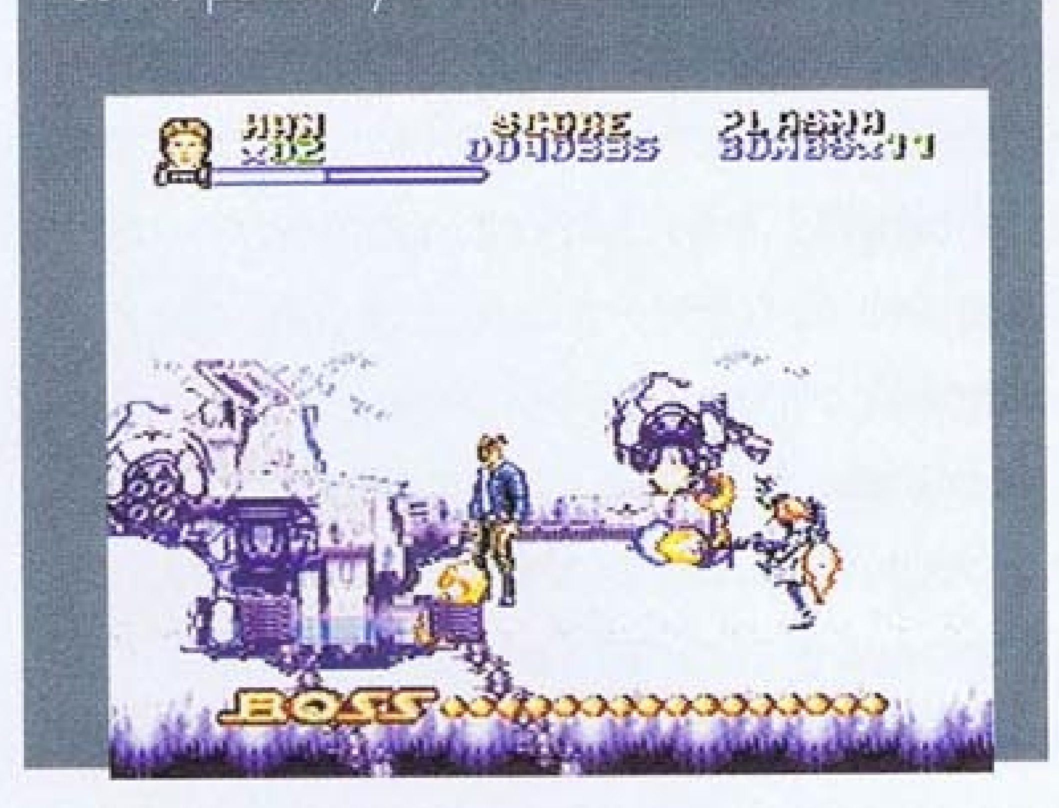






SUPER JEFE: CAT

Dispara a sus **peligrosas púas móviles**. Cuando consigas borrarlas del mapa, **torpedea su cuerpo con granadas:** tantas como puedas y sin miedo.



Super Jefe: ATST

Fácil, fácil. Lo primero es **disparar a su armamento**, y una vez que se encuentre indefenso, **pasar por debajo de él** (por entre sus piernas), para lanzar granadas a su espalda.

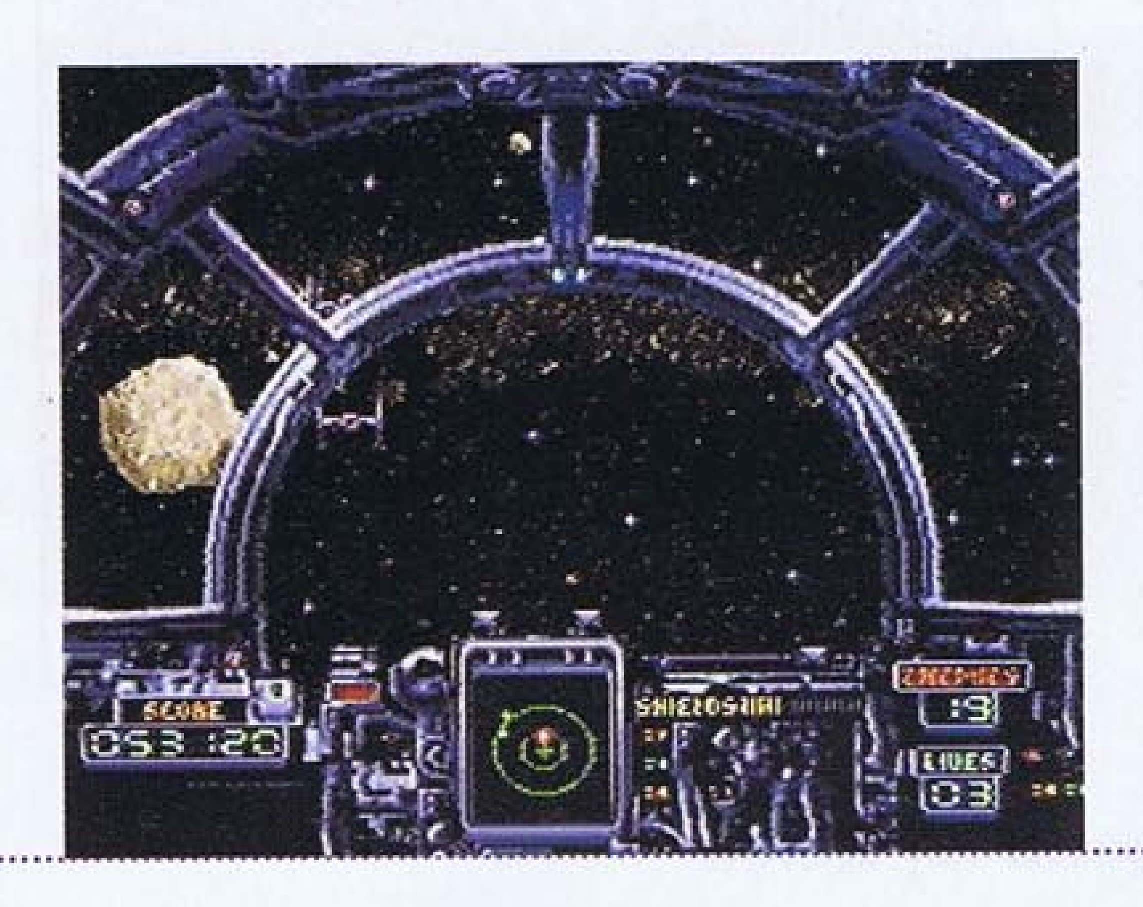


NIVEL 4: EL HALCON MILENARIO

FASE 4-1

PASSWORD: WWBGHF

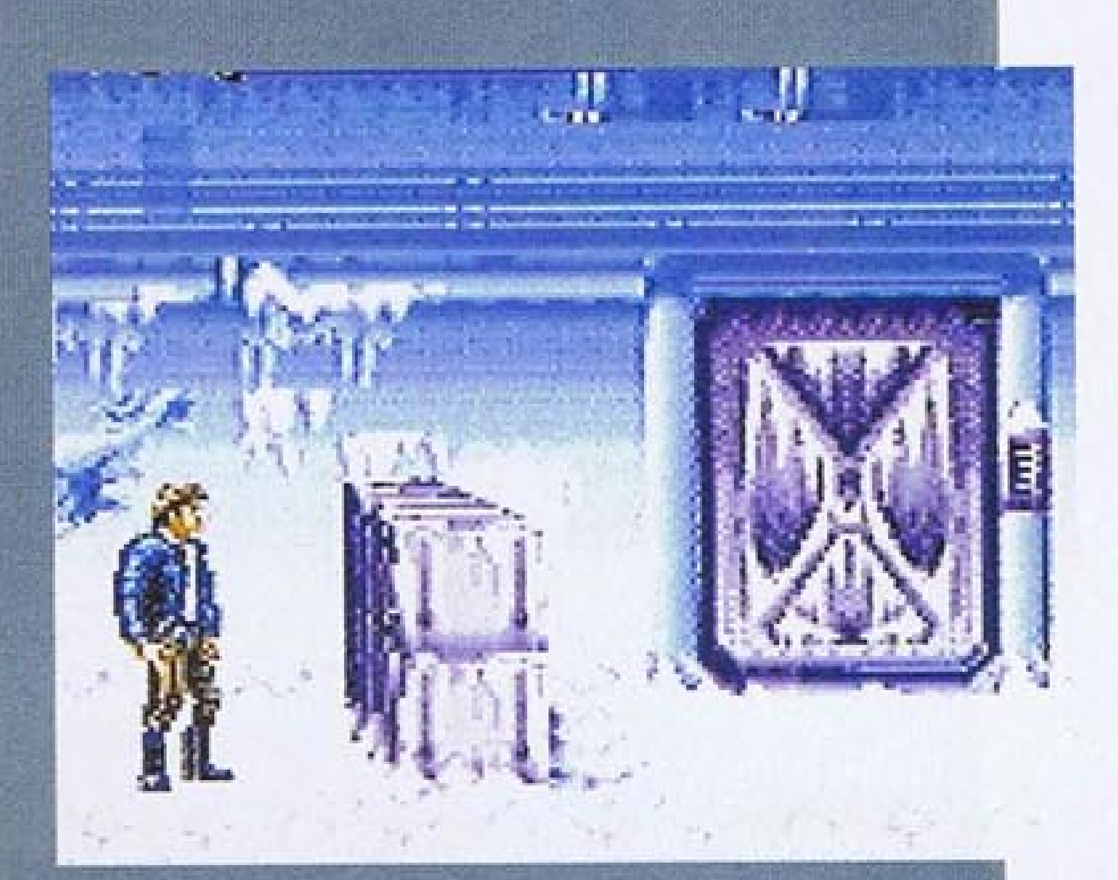
Permanece atento a la pantalla y **no chocarás con los asteroides**. Los guerreros TIE aparecerán en **color rojo** en tu rádar siempre que te ataquen por la espalda, y en **color verde** si atacan de frente. Evita los puntos rojos y enfréntate a los verdes.



FASE 3-2:

Password: GTLCNP

Cuando alcances la primera plataforma móvil, vé a la derecha hasta que ésta descienda al interior de un pozo. Aparecerás



en un corredor con objetos útiles. Regresa al lugar en el que descendiste de la plataforma, y pulsa arriba . En la plataforma 3 verás una puerta: te llevará a la plataforma 5.

CONSEJOS GENERALES

1. *El éxito de tu misión pasa por* ***lograr un control absoluto en el manejo de tu personaje*** *y todos sus vehículos, asi como por* ***conocer donde se encuentran los materiales secretos****. En "Super Empire Strikes Back" hay infinidad de bonus secretos.*

2. *La mayor parte del tiempo* ***necesitarás golpear-disparar el área en el que se encuentran los citados bonus*** *para hacerlos visibles.*

3. *Recuerda que* ***la mayoría de los enemigos dejan corazones tras de sí al ser destruídos****. Si en alguna fase tu energía se encuentra baja y no hay ninguna señal de ayuda,* ***vuelve sobre tus propios pasos para ver si algún enemigo*** *ya aniquilado vuelve a aparecer.*

4. *El* ***99% de los enemigos dejerá de regenerarse si les disparas*** *lo suficiente.*

5. *Si no eres capaz de ver todo lo que rodea a tu personaje usa los* ***botones "L" y "R" para que la pantalla suba o baje a tu antojo****.*

6. *Luke puede realizar un* ***ataque bajo con su espada****. Simplemente, presiona abajo en el pad, luego suelta el botón e inmediatamente después pulsa el botón de atacar. Es un movimiento complicado, pero si llegas a dominarlo te permitirá escapar de más de una situación complicada.*

en clave Nintendo

DESAFIO TOTAL

NINTENDO

VIDA EXTRA

Se acabó. La historia ya no será jamás un desafío para nosotros. Bueno...eh, no del todo. La verdad es que sigue estando difícil. Para que engañarnos: muy difícil. Lo cierto es que este truquillo no es la mayor de las ayudas. Pero oye, ***una vidilla extra nunca viene mal****. No tienes más que* ***sentar a tu personaje cuando aparezcan los títulos de crédito*** *del cine y obtendrás la vida extra que te comentábamos antes.*

SUPER SOCCER

SUPER NINTENDO

JUGAR CONTRA "HUMAN"

Un futbolero de pro, ***Francisco Bayón Manzano*** *(envíanos tu dirección, chaval), sabe cómo jugar contra un equipo formado por... ¡arbitros!* ***El truco consiste en escoger el Modo Exhibition a dos jugadores y elegir escuadra en el mando de control del primer jugador****.*

Posteriormente, sólo queda pulsar a la vez los botones ***Select, Start y el botón B del mando 2****. Los once trencillas estarán ya a punto para ser goleados. Ánimo y a por ellos.*







LEGEND OF ZELDA

GAME BOY

SEGUNDO CAPÍTULO

Habíamos dejado a Link a la salida de la **Tail Cave**, con el instrumento que fuimos a buscar en nuestro poder.

Como era de esperar, se nos aparece el búho para explicarnos que el violonchelo de la luna llena, en combinación con otros siete instrumentos musicales, tiene la virtud de despertar al **Pez del Viento**. Para ello habremos de encontrarlos ayudados por este lazarillo alado y de ojos saltones.

Y para empezar, lo primero que nos indica es el **camino del Pantano de Goponga** (Goponga Swamp), al norte de la isla. **(1)** Sin embargo, al llegar a la pantalla de la Biblioteca, los niños que estaban jugando en la puerta nos cuentan que ha sucedido algo terrible. Siguiendo sus instrucciones, nos acercamos a la **Bow Wow's House**, donde su atemorizada propietaria nos dice que su mascota ha sido raptada.

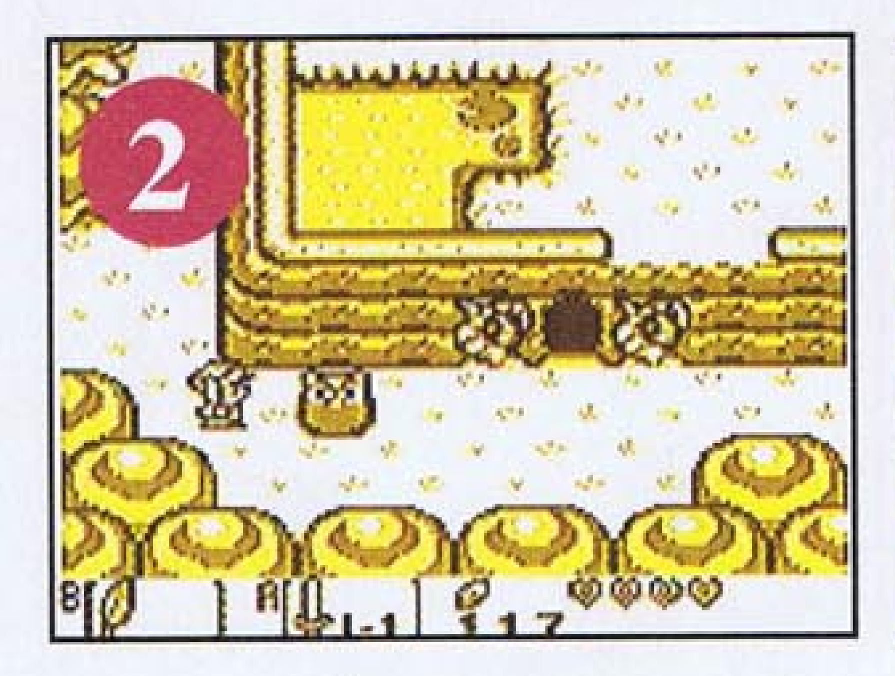
Aunque deberíamos cumplir la misión encomendada por el profesor búho, nuestro buen corazón nos empuja a ayudar a esta pobre damisela en apuros. Así pues, nos encaminamos hacia el norte y atravesamos el **Bosque Misterioso**. Cerca de allí en una casa-teléfono, escuchamos el mensaje de Ulrira que nos pone al día de la residencia de los Moblins: las Cuevas de Tal Tal Heights, a las que llegaremos bordeando el pantano. Reconoceréis la cueva gracias a una escultura con forma de búho que hay flanqueando la entrada. **(2)** Valor y a por ellos.

Después de deshacernos de unos cuantos Moblins, nos encontraremos con un guardián lanzaflechas. Amágale y espera a que se choque contra la pared. Recoge entonces al perrito y regresa para dárselo a su dueña que, agradecida por nuestra buena obra, nos permitirá que demos un paseo con él. Si su ayuda nunca atravesaríamos el inhóspito pantano.

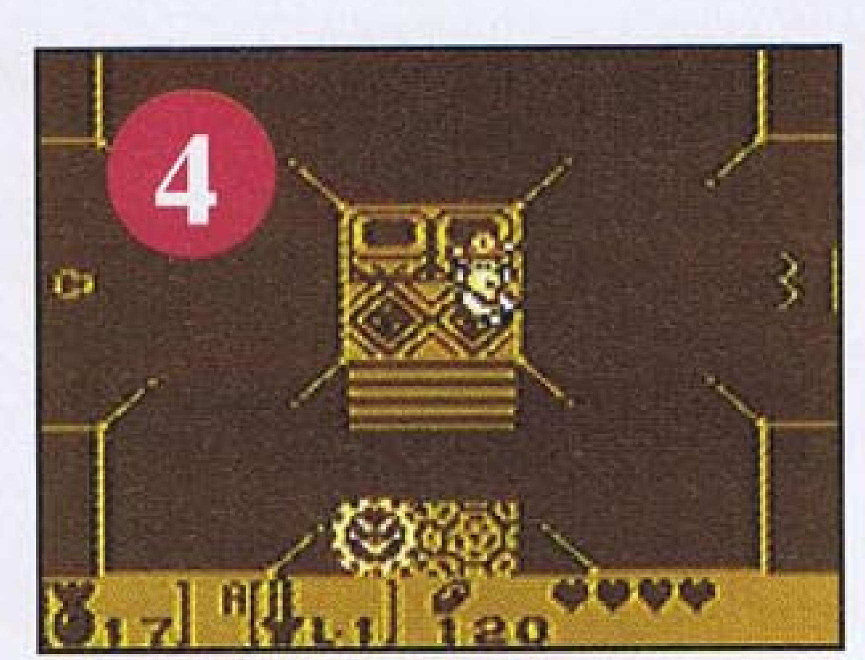
Hemos de entrar en el **pantano por su margen izquierdo** y hacer que **Bowbow se coma las flores venenosas**, su plato preferido, hasta alcanzar la **puerta de la cueva que está arriba a la derecha.(3) ¿Es o no buen regalo el chucho en cuestión?**

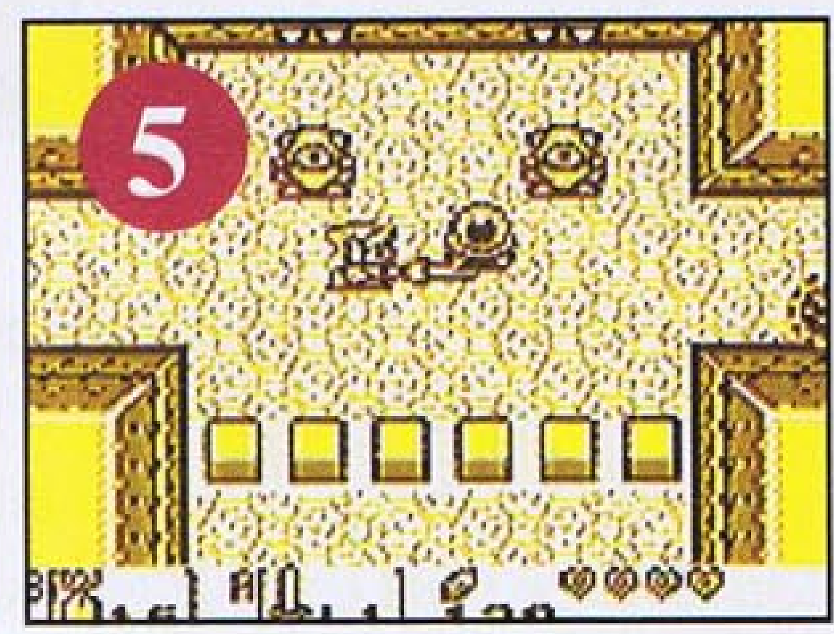
La numeración del texto corresponde a la numeración de las pantallas











NIVEL 2: La Gruta Botella

Ya estamos dentro de la Gruta Botella. En ella hay algunas salas con una iluminación deficiente así que tendremos que emplear nuestros **polvos mágicos** en los pebeteros.

Giramos por la primera a la derecha, nos deshacemos de los enemigos y conseguimos una llave. Si en esta misma pantalla tomas el camino de abajo y en la siguiente te deshaces del monje a bombazos, **conseguiras la brújula**.

Seguimos adelante, descubriendo un curioso sistema con el que, golpeando la burbuja de cristal se acciona un mecanismo de sube-y-baja. Deberás familiarizarte con él. **(4)**

Tras unos saltos en el abismo, llegamos a una sala con dos monjes que, una vez eliminados harán que aparezca una llave. Recogiéndola.

Después de utilizar los polvos mágicos para iluminarte, deberás enfrentarte a un **antipático ogro**. Unas escaleras parecen conducir a algún lugar interesante, pero aún no tienes acceso a ellas. Sí a un cofre que hay en la pantalla con ventilación incluida. Con el trozo de lápida que encontrarás dentro, podrás leer el mensaje en la pared de la habitación anterior. En él te dicen que debes **liberar al duende prisionero**.

Llegamos a una pantalla repleta de vasijas y tomamos el camino de la izquierda. Encendiendo la luz, los fantasmas que habitan la sala serán vulnerables a nuestro acero y, dentro del cofre, nos espera un utilísimo regalo: **el bracelete de poder, (5)** con el que no te costará atravesar las siguientes pantallas. Cuando llegues a la primera con cruce de caminos, toma el de abajo.

Mucha atención, pues debes acabar con los enemigos por este orden: Primero deshazte del **conejo**, empujando un bloque hacia abajo y otro hacia la derecha y lanzándole un puchero. Después, al murciélago y, por último, al monje. En el cofre que aparecerá te espera una llave.

Si la última plataforma del sótano se niega a trabajar, coge un puchero y súbete encima. El peso de los dos juntos la pondrá en marcha.

Y ya sólo te falta el **enemigo final: El genio de la lampara**, que te dice que mientras tenga su lampara no podrás hacer nada contra él. **Recordando el mensaje de la pared te dispones a liberarlo.(6)**

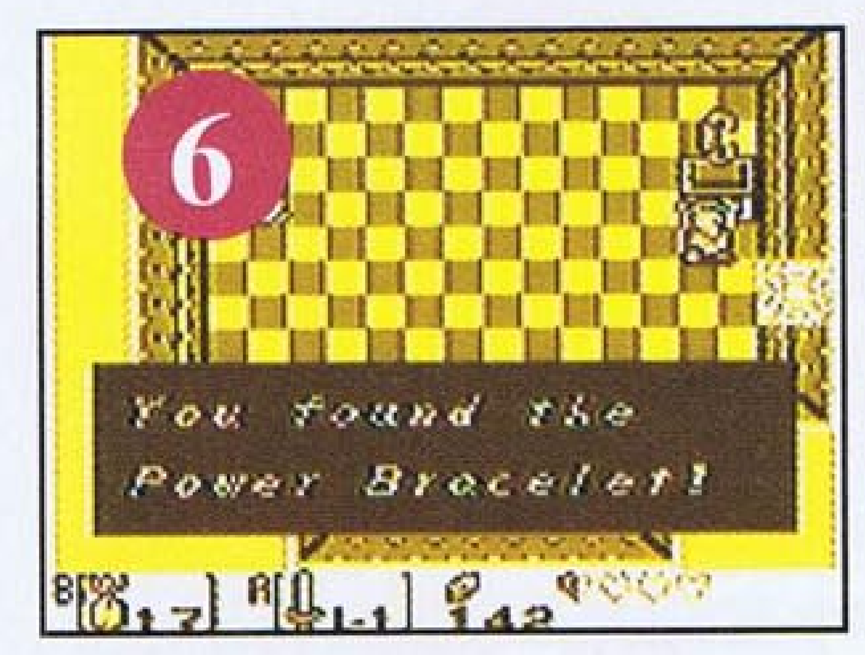
Cuando el genio se prepare para lanzar sus bolas de fuego, colócate en la puerta de entrada e intenta esquivarlas. Después, cuando este se esconda, un espadazo hara que la lámpara se detenga. Este es el momento en que deberás cogerla y lanzarla contra la pared. Repite este proceso tres veces y habrás conseguido desalojar al genio de su vivienda. Bueno, ahora ya tienes el camino libre para recoger el próximo instrumento: **El corno de caracola**.

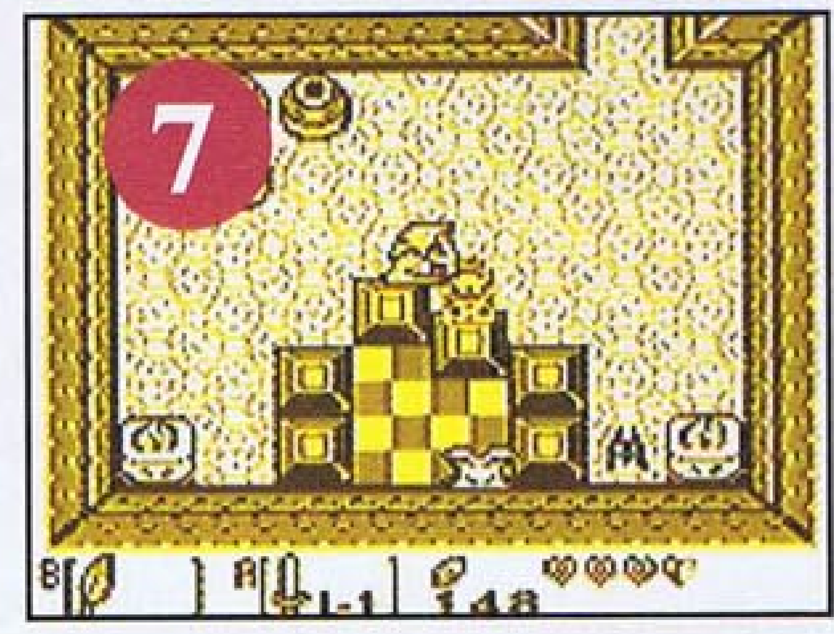
Y bien, piensas: ahora aparecerá el búho y me indicará el camino a seguir. Pues no, esta vez tendrás que apañartelas tú solito, con la ayuda del mensaje que aparece en pantalla al acabar la anterior fase y que te lleva a la **Pradera Ukuku.**

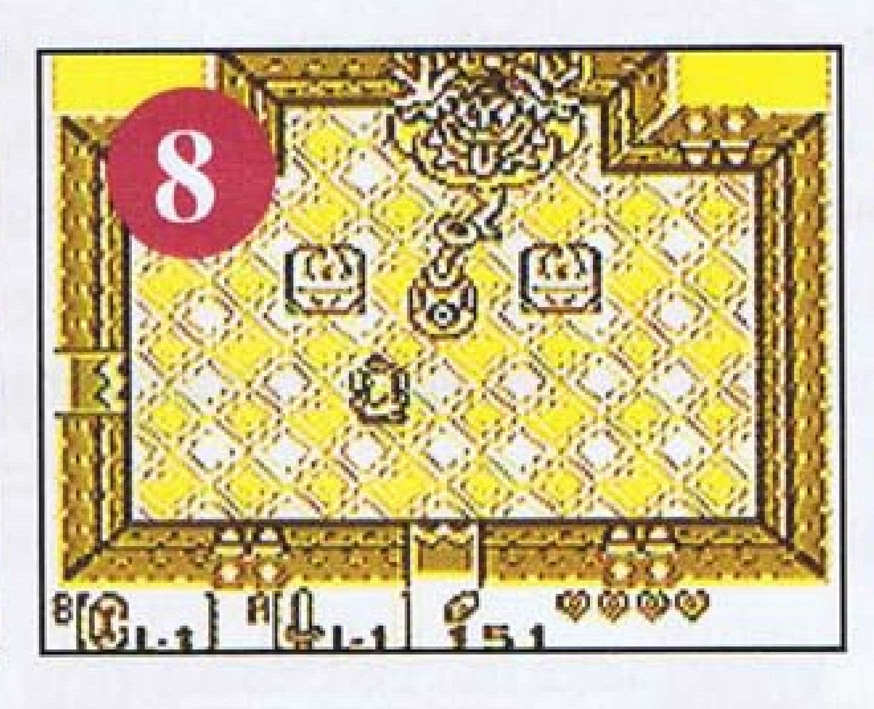
Con el brazalete mágico recién adquirido, podrás visitar lugares que antes te estaban negados. Para empezar, devuelve el perrito a la dueña. **(7)**Y ya que estás por allí cerca, date una vuelta por la Biblioteca y mira en el Atlas de la isla la localización de la Villa de Richard, **cerca de la Pradera Ukuku.(8)**

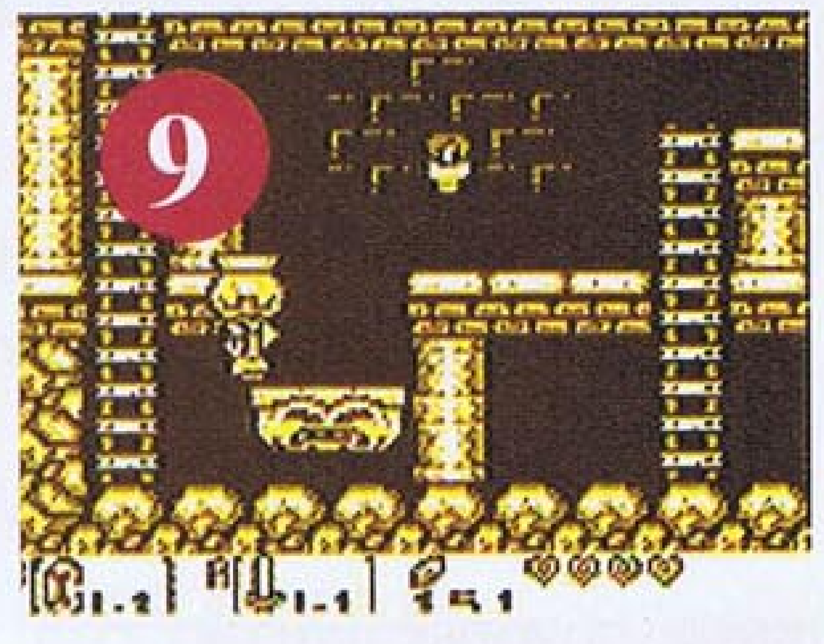
El Asalto al Castillo Kanalet

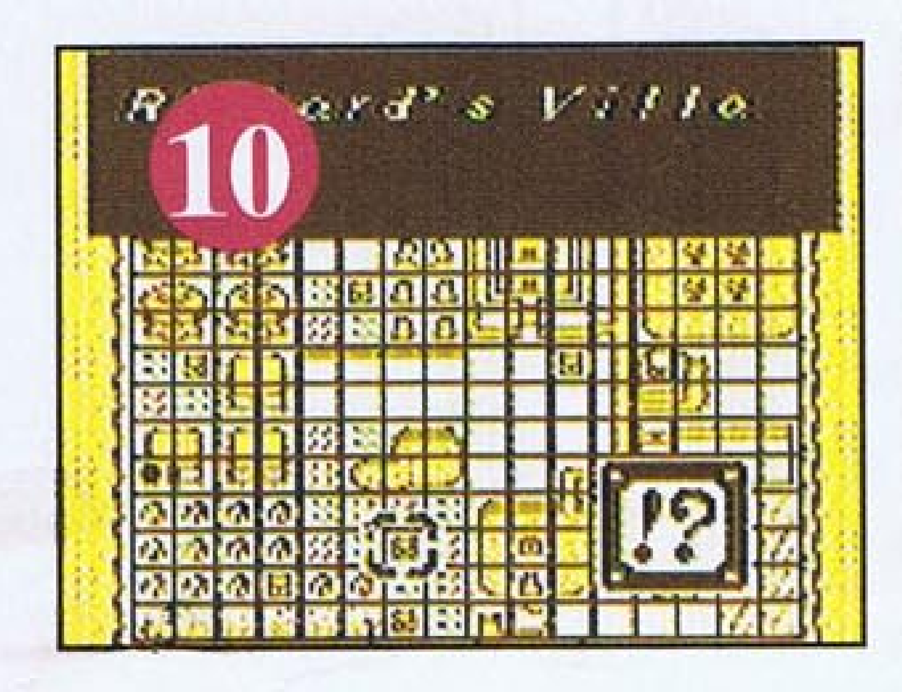
Acércate hasta allí y pídele a **Richard** que te cuente su historia, pues ha sido expropiado de su magnífico castillo y para recuperarlo necesita algo que tú has de conseguir: **cinco hojas de oro** que se hallan repartidas por el castillo y, a cambio de las cuales, recibirás un regalo de gran utilidad. También te sugiere que compres una pala en una de las tiendas del pueblo.

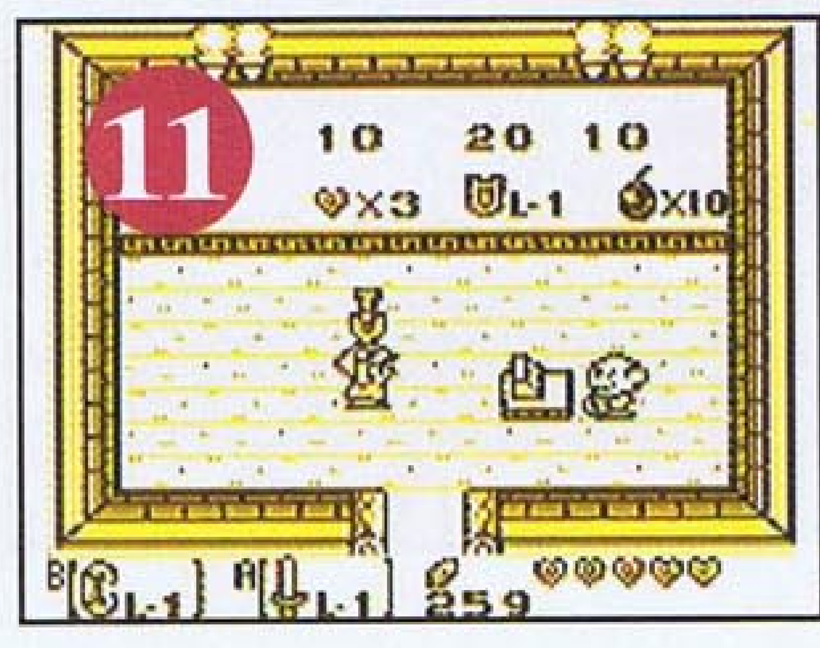




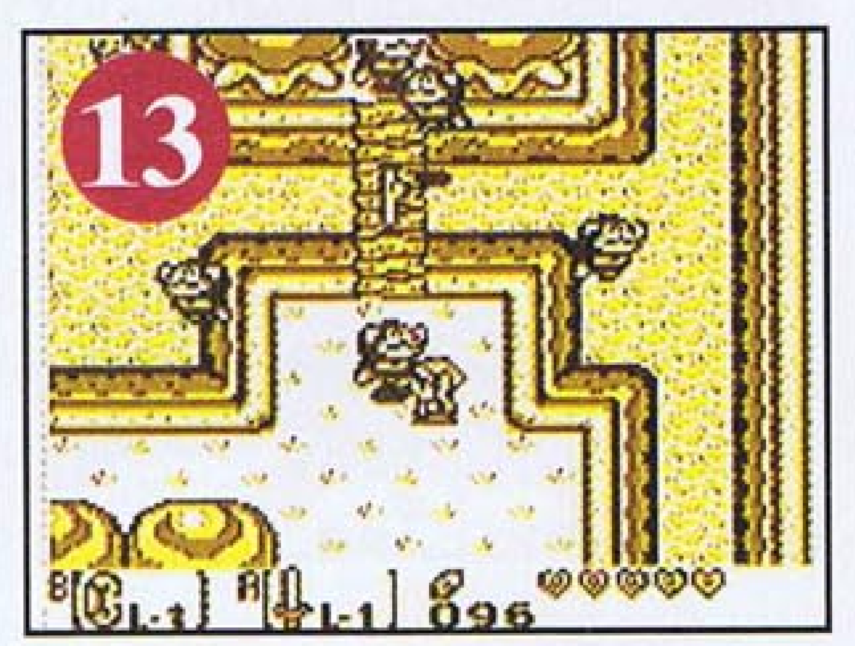






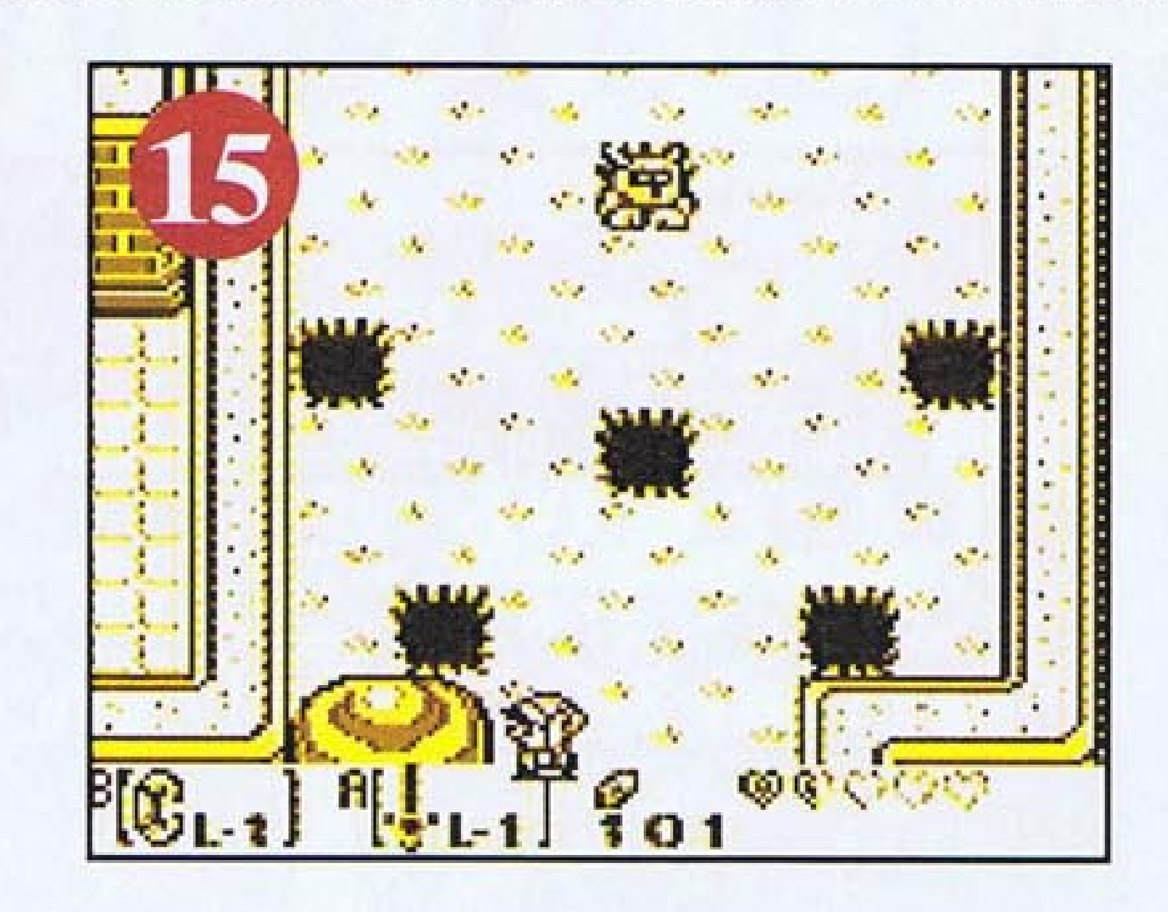


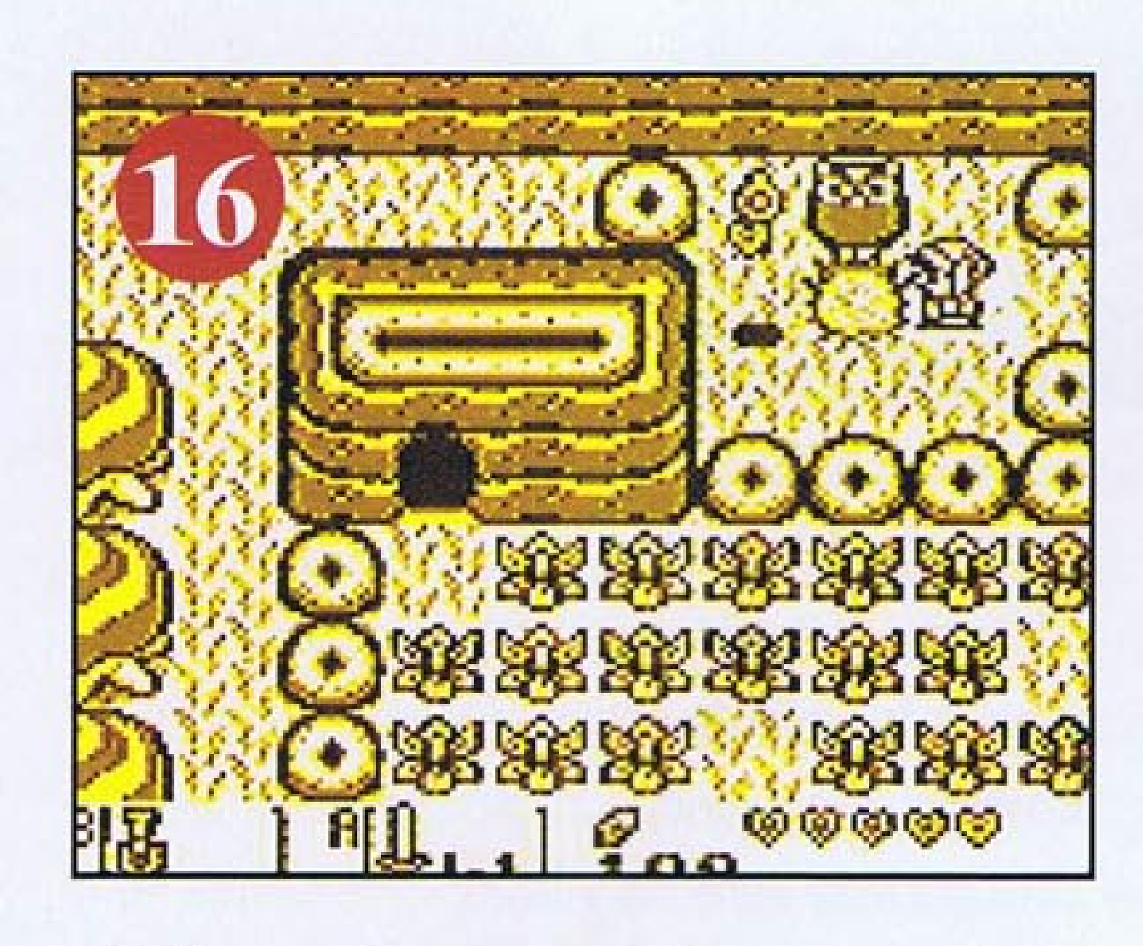














Te diriges por el camino de la derecha en dirección al castillo pero, al llegar a la puerta, compruebas que está cerrada a cal y canto. Cuando ya te retirabas cabizbajo, encuentras a un **mono con cara de hambre. (9)** Ha llegado el momento de usar esas bananas que llevas contigo y que conseguiste **cambiando al caimán el bote de comida que habías cambiado al perro por el lazo que conseguiste al regalar el muñeco de Yoshi a los propietarios de la Quadruplet's House**.

Pues bien, al obsequiar al mono con las bananas, además de regalarte un palo, de repente aparecerá toda la familia de simios y construirán un puente con el que cruzar al otro lado del río.

Investigando por allí, pronto encontrarás un **pasadizo que te conducirá** dentro de las murallas del castillo. Ahora sólo tienes que recorrerlo para ir encontrando las distintas hojas de oro. Las tres primeras te esperan dentro del mismo, una de ellas escondida en una sala con escudos en la pared, donde habrás de colocar una bomba para abrir un boquete del que surgirá un enemigo que la lleva consigo. **(10)**

Para hacerte con la cuarta hoja, tendrás que buscar al cuervo que está en el patio del castillo.

Y para la quinta, busca en el patio a un enemigo camuflado en una habitación llena de agujeros **(11)**.

Ahora ya tienes las cinco hojas, así que es hora de volver a visitar a tu amigo Richard. Este, a cambio del favor, te pedirá que muevas una caja que dejará al descubierto unas escaleras. Tras recorrer un laberinto subterráneo, accederás a la **plantación próxima** a la casa que ya habías visto antes desde fuera. Tu objetivo es alcanzar la pantalla superior a la izquierda donde se haya una escultura en forma de búho. Paciencia y busca el camino con cuidado.

Al llegar a la estatúa del búho recuerdas el consejo de Richard y decides cavar alrededor de la misma. **(12)** Y, sorpresa, acabas de encontrar la llave que te abre la puerta a tu próximo destino: **La Caverna de la Llave (Key Cavern)**.

NIVEL 3: LA CAVERNA LLAVE

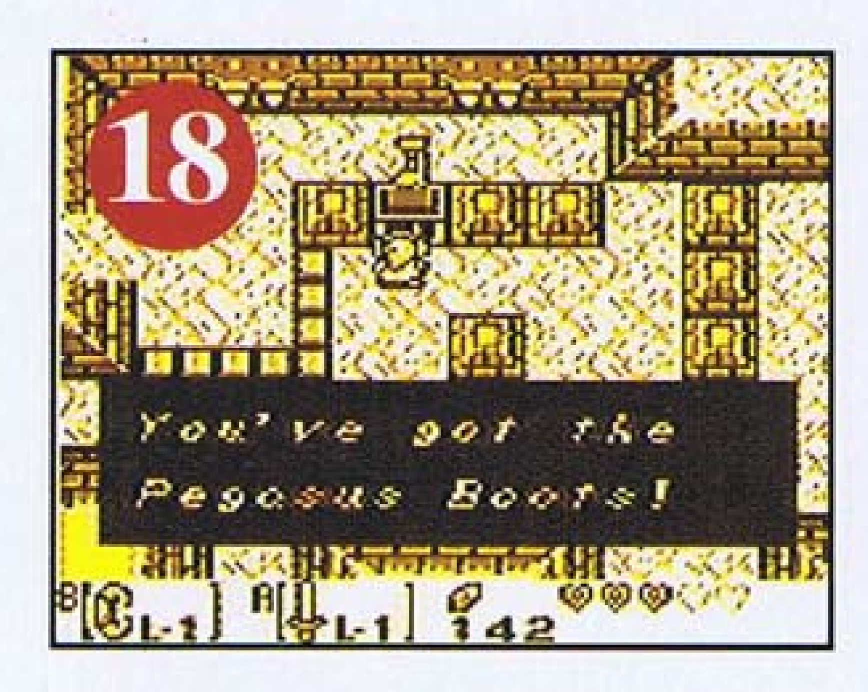
Dirígete hacia ella y usa la llave en la cerradura. Comprobarás que, a pesar de ello, no puedes entrar.**(13)** Para conseguirlo, debes rodear la plantación desde fuera hasta acercarte al lago que hay junto a ella. Busca un islote desde donde puedas acceder a la entrada a la caverna.

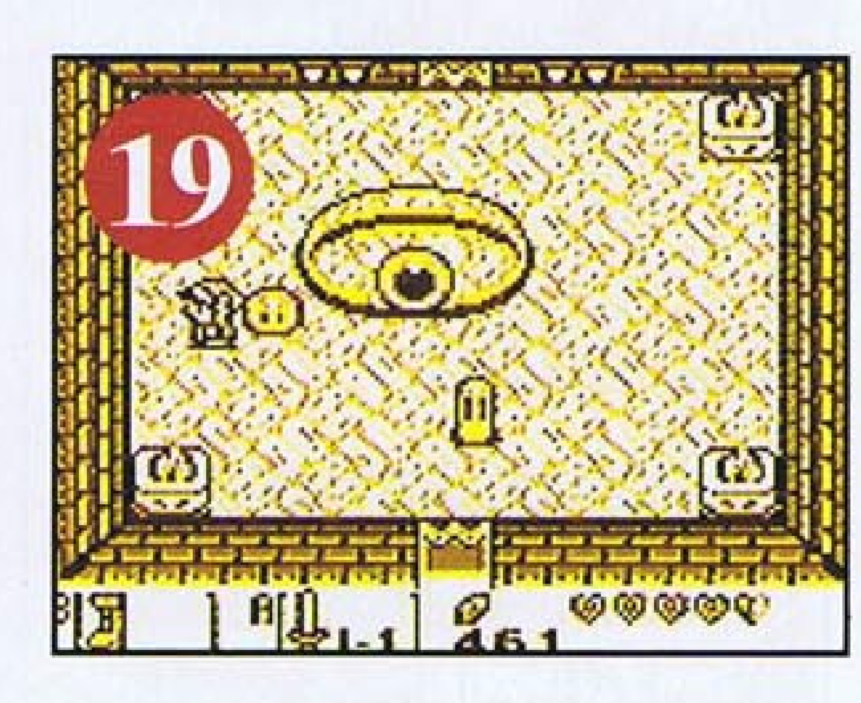
¿Ya estás dentro? Vale, pues sigamos. De momento, ignora la pantalla de la derecha y tira para arriba. En la próxima sala hay una llave esperándote. Llega al fondo del pasillo y usa las escaleras. Aparecerás en una habitación con **4 puertas cerradas con llave**: Abre la de la derecha y sube las escaleras que encontrarás en ella. Acabas de llegar al tercer piso. Gira a la izquierda y abre la puerta de arriba.

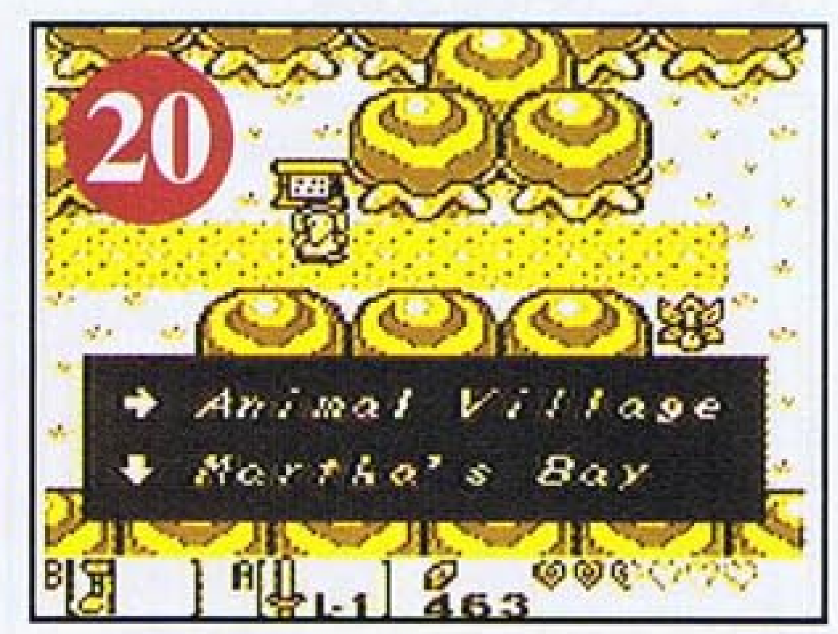
Elimina a los gusanos que verás en la sala contigua y se abrirá una puerta que te conduce a una habitación con cofre. Tras mover unos bloques de piedra, te harás con un regalo fantástico: **Las botas Pegasus. (14)**.

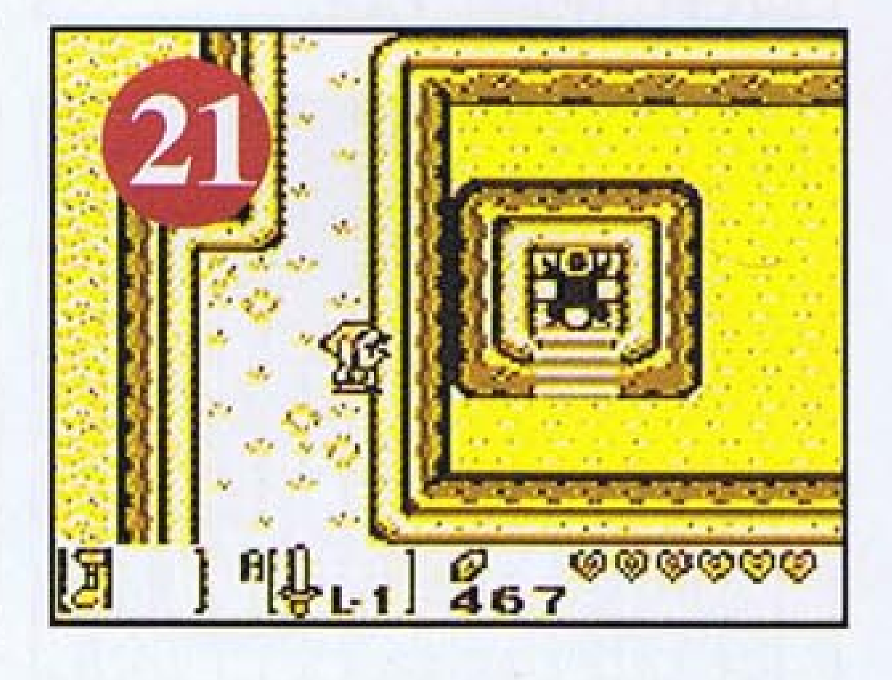
De momento, sigue hacia la derecha y coloca una bomba donde indica la flecha. Abrirás un boquete que te conducirá a una sala con un gran abismo en el suelo. Vuelve a la habitación de la flecha y sigue hacia arriba. Usa una bomba en la pared izquierda de la sala para explorar un par de habitaciones en esa dirección y conseguir una llave más.

Ahora vuelve a la habitación que sirve de antesala a la de los gusanos y toma el camino de la izquierda. Cárgate a los pingüinos con las botas y la espada: otra llave de regalo. Sigue el recorrido hacia arriba y conseguirás el mapa en un cofre sorpresa. Ha llegado el momento de usar el vortex de la habitación de los gusanos para trans-









portarte a la pantalla de entrada a la caverna y entrar en la que hay a la derecha. Con ayuda de tus botas conseguirás una llave.

En la cuarta pantalla hacia arriba partiendo de la entrada, deshazte de los esqueletos y un fragmento de lápida con mensaje llegará a tus manos. Sube al segundo piso y en la habitación con cuatro puertas cerradas con llave, elige la de arriba. Allí te agenciarás otra llave además de darle un cate a la burbuja de cristal.

Y de vuelta al tercer piso, donde podrás utilizar las cuatro llaves para abrir un laberinto con cuatro cerraduras que conduce a un sótano.

Ya estamos acabando. Te espera el guardián con más vista del juego: un gigantesco ojo que habrás de partir en dos utilizando las botas y la espada. Pero antes, para que te salga este guardián deberás chocar contra la pared cogiendo carrerilla con las botas. Y ya estuyo el tercer instrumento: **la campana marina.**

Visita al desierto de Yarna

Una pista nos indica que deberemos hacer una visita al desierto. Para llegar hasta allí, tendréis que rodear el castillo de Richard y bajar, paralelos al canal, hasta llegar a un cartel que señala la dirección de "Animal Village". Allí veréis un arbusto que, si lo cortáis, hará aparecer unas escaleras que nos permitirán cruzar el canal por debajo. ¡Estamos en Animal Village!

Después de hablar con sus habitantes, sacamos en claro 1 cosa: el cocinero nos pide un ingrediente para sus recetas.

Así pues, decidimos volver al pueblo. Para ello podremos usar el teletransportador que hay al sur de Animal Village, en una piscina. Prácticamente nada más salir nos encontramos a Tarin que nos pide que le prestemos el palo que nos regalo el mono. **(15)** Da con él a un panal de abejas y luego huye.

Tarin nos ha hecho un gran favor, pues ahora podemos hacernos con el **panal de miel**. Después vamos en busca de Marin y un mozalbete nos indica que se encuentra a las orillas del mar. Nos acercamos hasta allí para buscarla y contemplar una tierna escena de amor, **(16)**.

Volvemos al Pueblo de los Animales y muy pronto encontramos la entrada al desierto de Yarna, donde una morsa ronca a bigote suelto. **(17)** Sin embargo, el dulce canto de Marin logra despertarla dejándonos el camino libre para seguir adelante. Dirígete hacia el norte hasta llegar a una habitación en la que el suelo se mueve. Allí habita un gusano repugnate al que deberemos eliminar. **(18)** La recompensa: una llave en forma de pez que nos dará acceso al siguiente nivel: **El Túnel del Pescador**.

¿Cómo llegar a las cascadas de las que nos hablo maese búho? Camina hacia el norte. Aunque si habías visitado ya las cascadas, utiliza el teletransportador de la piscina. Sin embargo, con eso aún no habrás logrado acceder a la gruta. Utiliza el mapa y ahora, buscando, lograrás llegar a unos pasillos laberínticos poblados de Moblins. **(19)** Busca siempre el norte y llegarás a las escaleras que conducen al huevo del Pez del Viento. Pues bien, justo en la pantalla que hay a su derecha verás la entrada a una cueva taponada por tres pedruscos. Aquí está la clave para acceder al siguiente nivel. Recorre los laberintos subterráneos hasta encontrar la pantalla que hay justo encima de la entrada al Túnel del pescador, **(20)** pues la única forma de llegar a ella es saltando desde la pantalla superior. Encontrarás a un transeunte hambriento que te cambiará tu piña por una flor: el hibisco. **(21)**.

en clave Nintendo

ZOMBIES

SUPER NINTENDO
JUGAR EN UN NIVEL DE BONUS



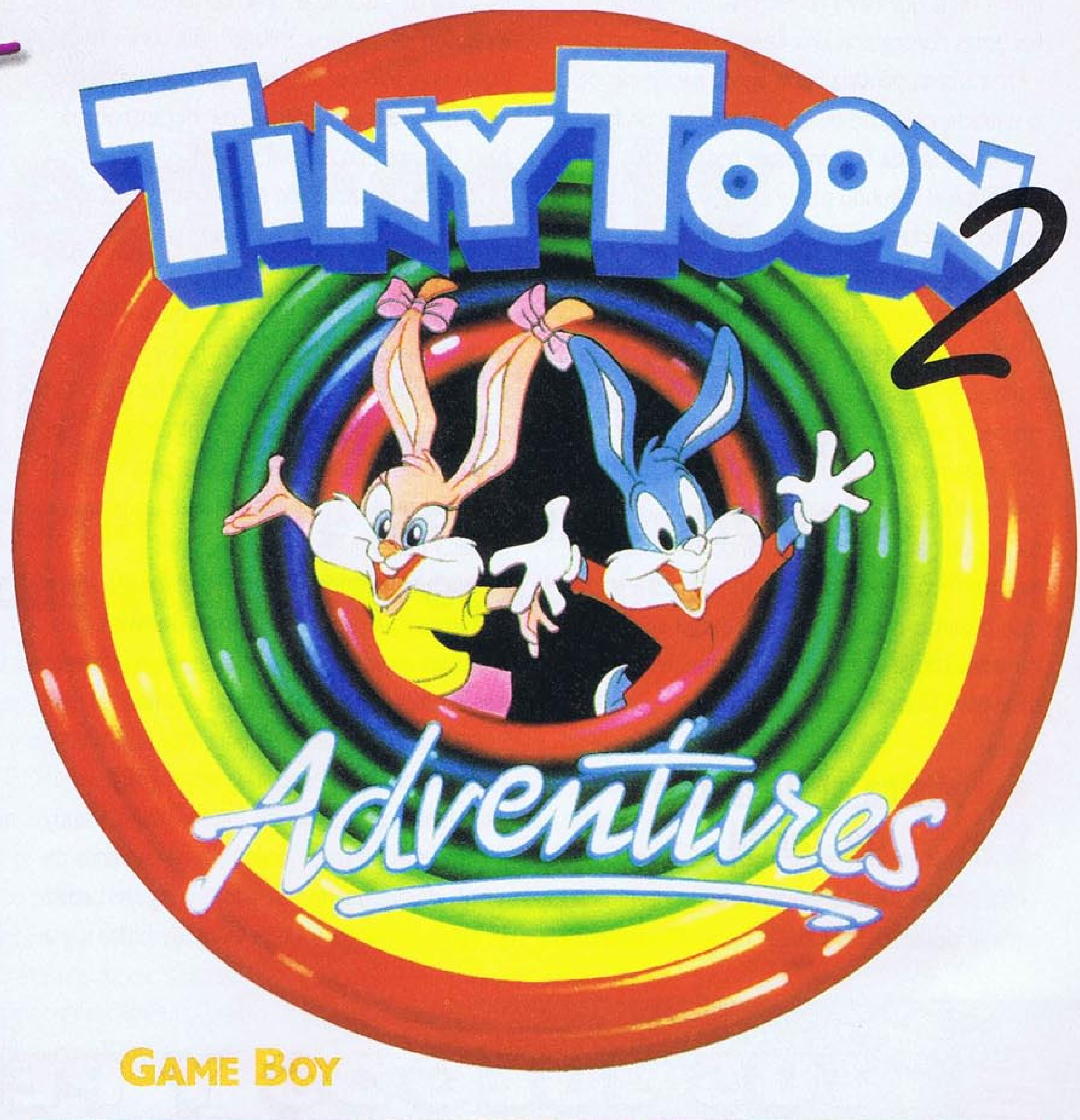
Day of the tentacle *(Día del tentáculo, para los no iniciados -buen programa para PC, por otra parte-)* ***es una divertida fase de bonus*** *de Zombies, a la que* ***podrás acceder directamente*** *nada más empezar a jugar. ¿Que cómo se hace?* ***Introduce el código BCDF*** *en las opciones de la pantalla del título* ***(passwords)****, y a disfrutar. ¡Ah! Muy útil: en este nivel podrás también* ***conseguir un espectacular bazoka****. A por él, muchacho.*

ADDAMS FAMILY 2

GAME BOY
99 VIDAS Y POCO CAMINO POR RECORRER

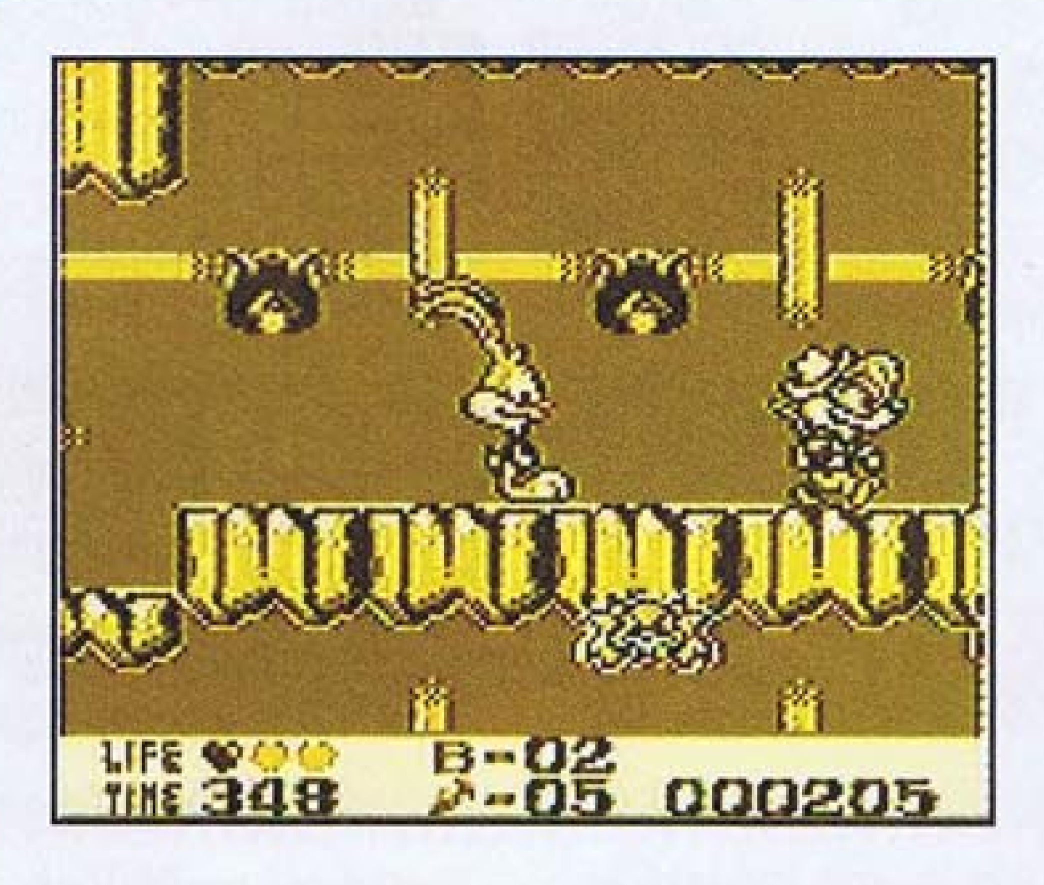
Según David Cruz Navarro, de Almería, la clave para disfrutar aún más de la Familia Addams 2 está, precisamente, en ***introducir esta clave: MH7?B****. Ahora apareceréis con* ***99 vidas*** *más* ***Fester, Wednesday, Granny y Gómez rescatados****. Ya sólo os quedará derrotar al monstruo final. ¡Tu sí que eres un monstruo, David!*

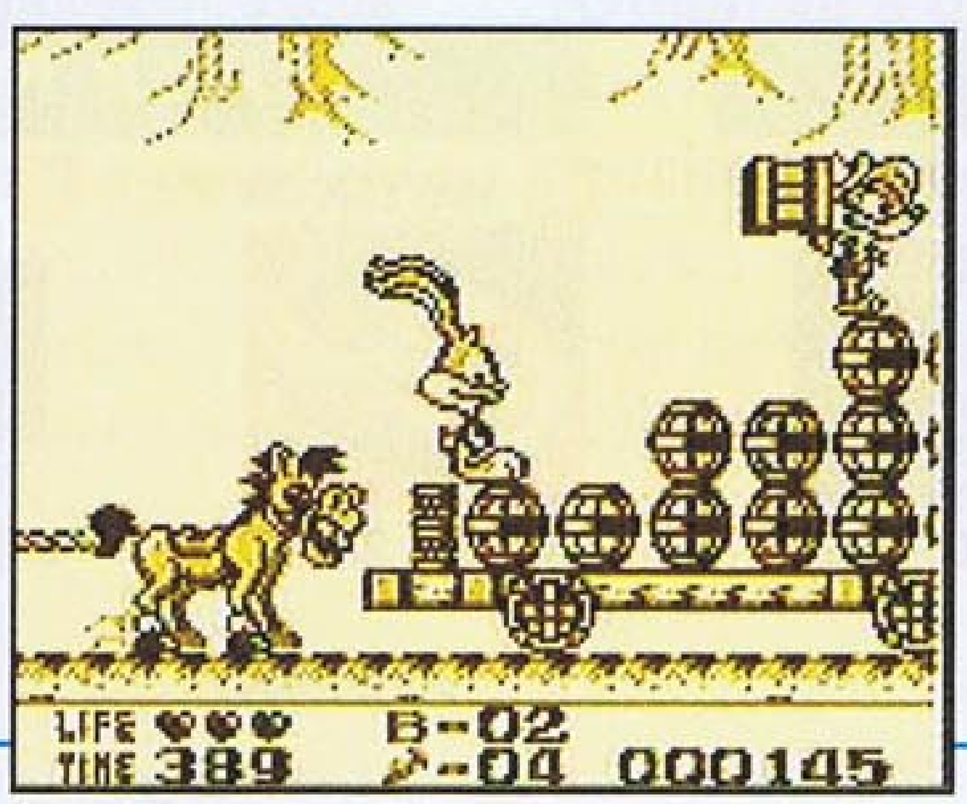
LIVES 99
SWEETS 0
POINTS 0
PASSWORD MH7?B
YOU HAVE RESCUED
FESTER. WEDNESDAY.
GRANNY. GOMEZ.
ROOM NUMBER....?



GAME BOY

PRIMERA FASE: UNA DEL OESTE



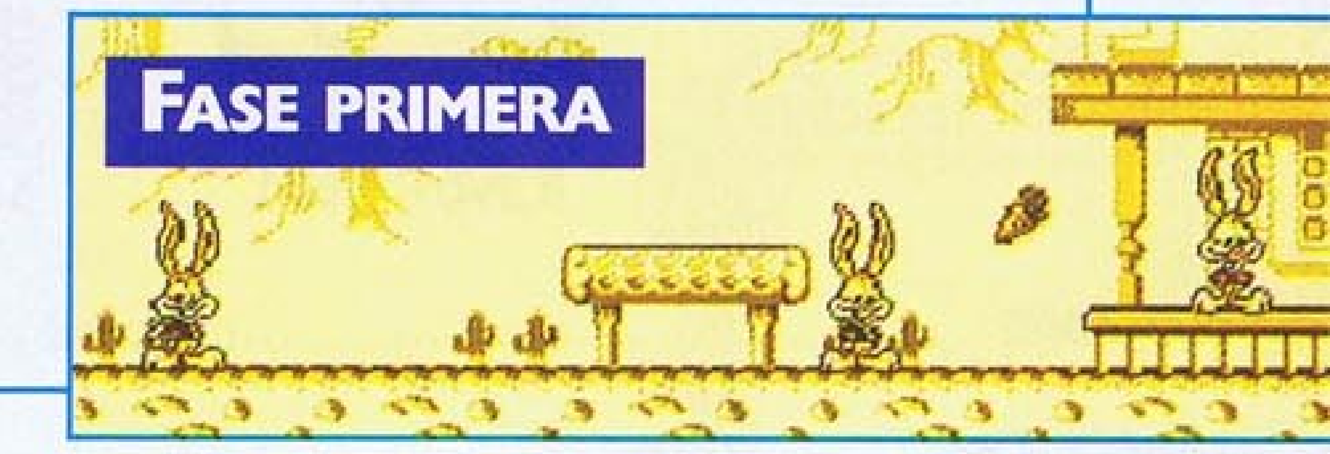


Breve y al grano, así que toma nota:

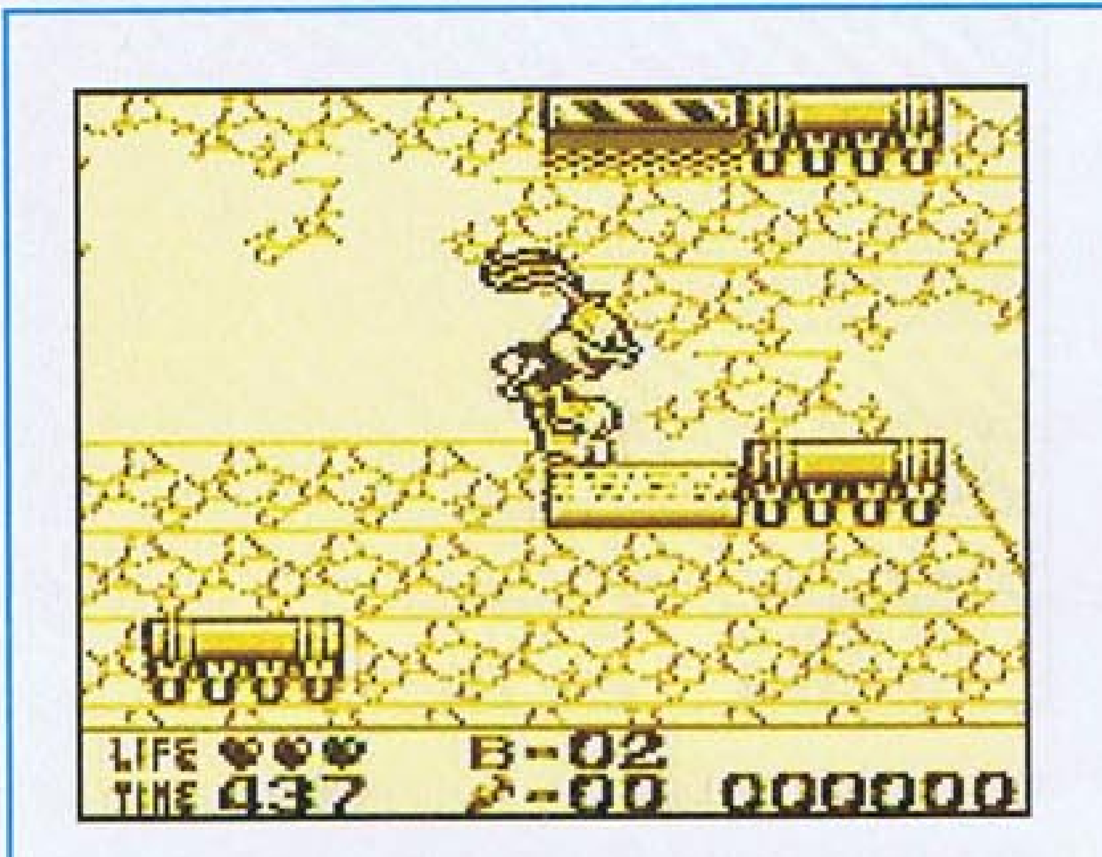
• Súper recomendable que te hagas con una **pequeña flor que hay a poco de comenzar la segunda subfase**. Te permitirá acceder al país de Gogo Dodo.

• En la **zona rocosa**, quédate en los recodos del camino y salta sobre las piedras cuando las veas aparecer.

• Tras pasar la caravana de carros nos veremos las caras con **Cowboy Max**. Para vencerle, deberás golpear **tres veces sobre su cabeza**. Pero ojo, procura no caerte del caballo, y esquiva su sombrero.



SEGUNDA FASE:
POR EL LEJANO ORIENTE

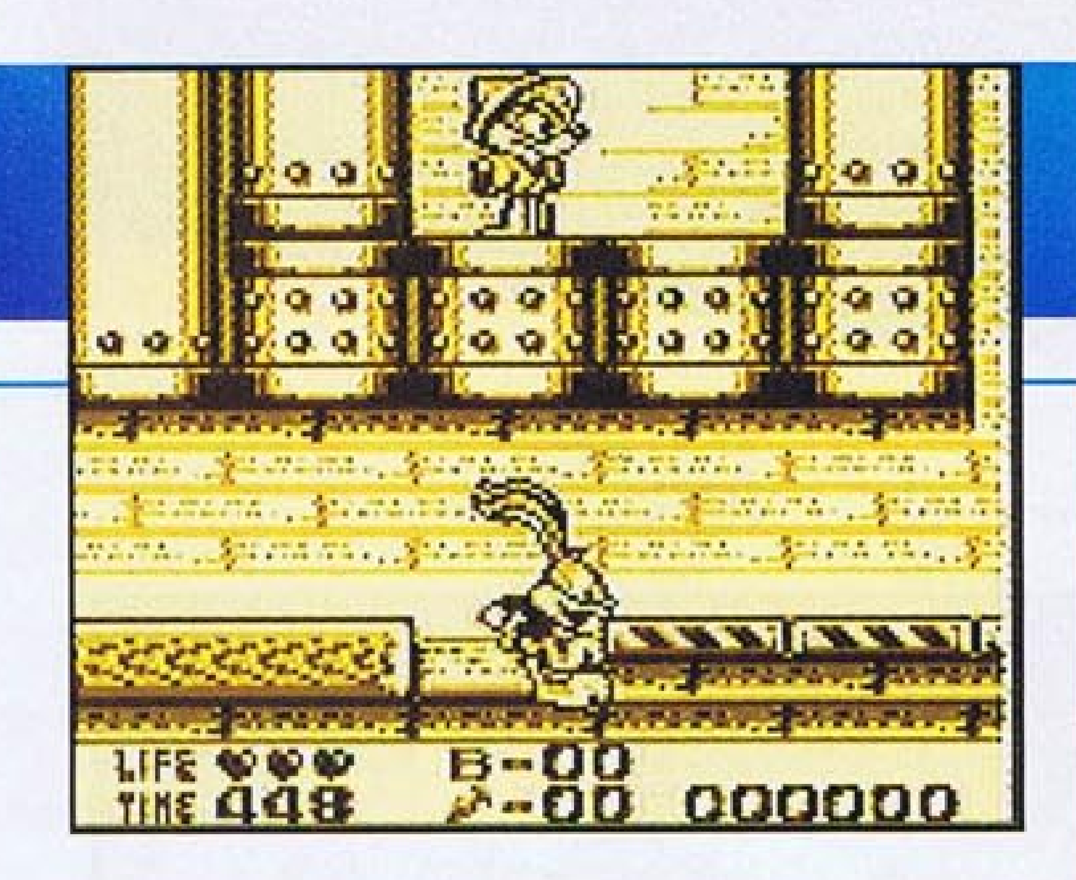


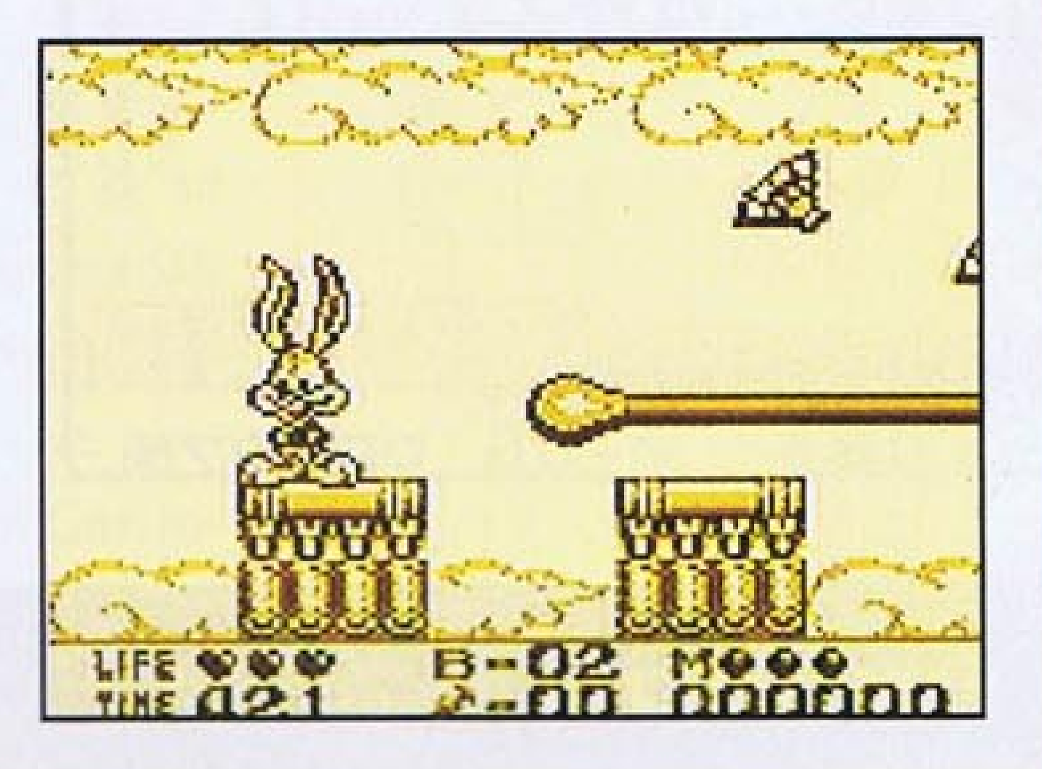
• Atención a las **lámparas** que cuelgan sobre tu cabeza. Deshazte de ellas por la vía más fácil: **patada al tiempo que salto**.

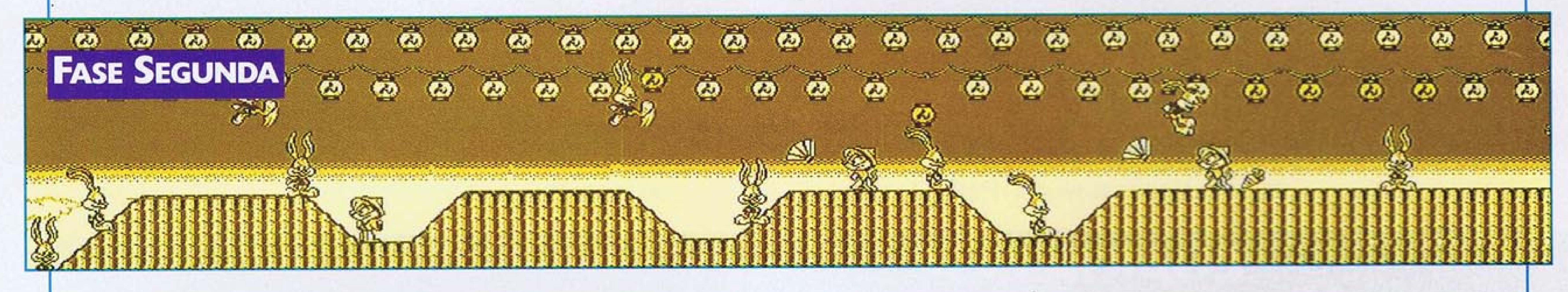
• Ya dentro de la casa, utiliza la **segunda puerta** que aparece en la habitación. Allí te esperan las **cabezas de dragón**

• En la **habitación del agua**, lo mejor será que veas la subida de la marea en el **2º peldaño**. No sólo no te alcanzará el agua, sino que además dispondrás de más tiempo para bajar las escaleras y volver por el lado opuesto.

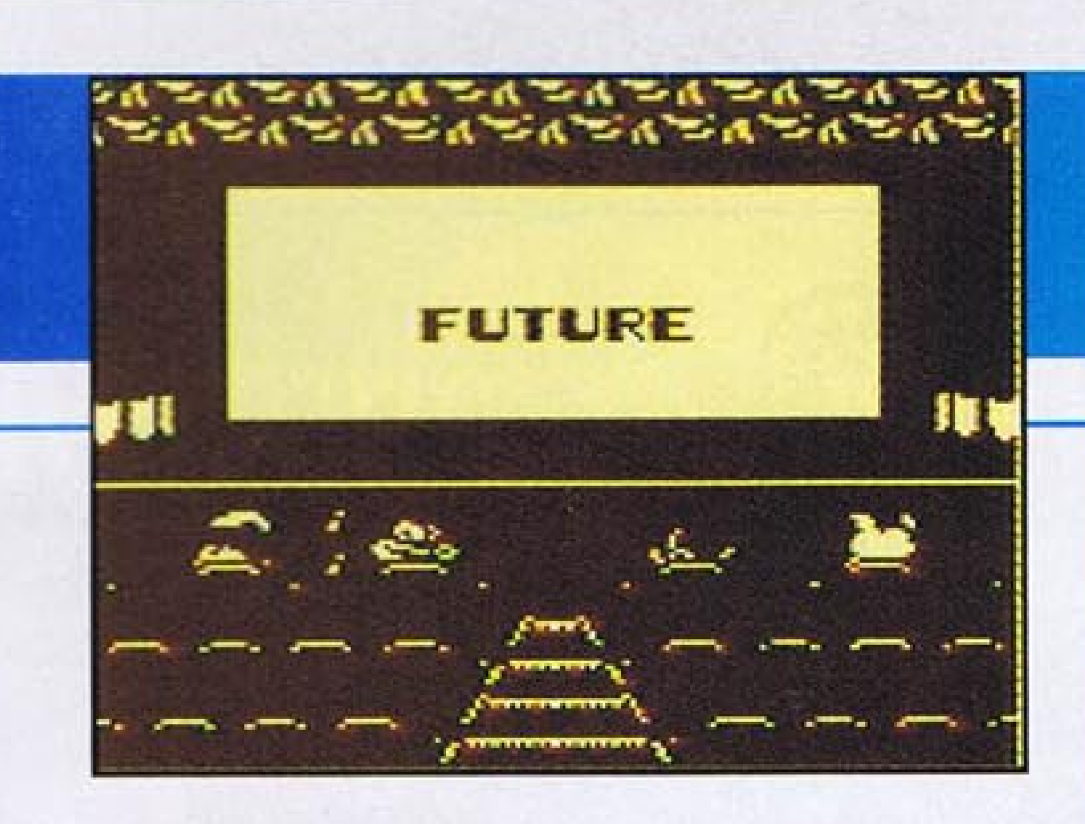
• Tras este último sector te verás las caras con **Kabuki Max** y su una **enorme rana saltarina**. Tu objetivo será **golpearle de nuevo tres veces en la cabeza**. Eso sí, te recomendamos que lo hagas cuando la **rana esté todavía volando** y no se haya posado aún sobre las columnas.







TERCERA FASE:
EN EL FUTURO



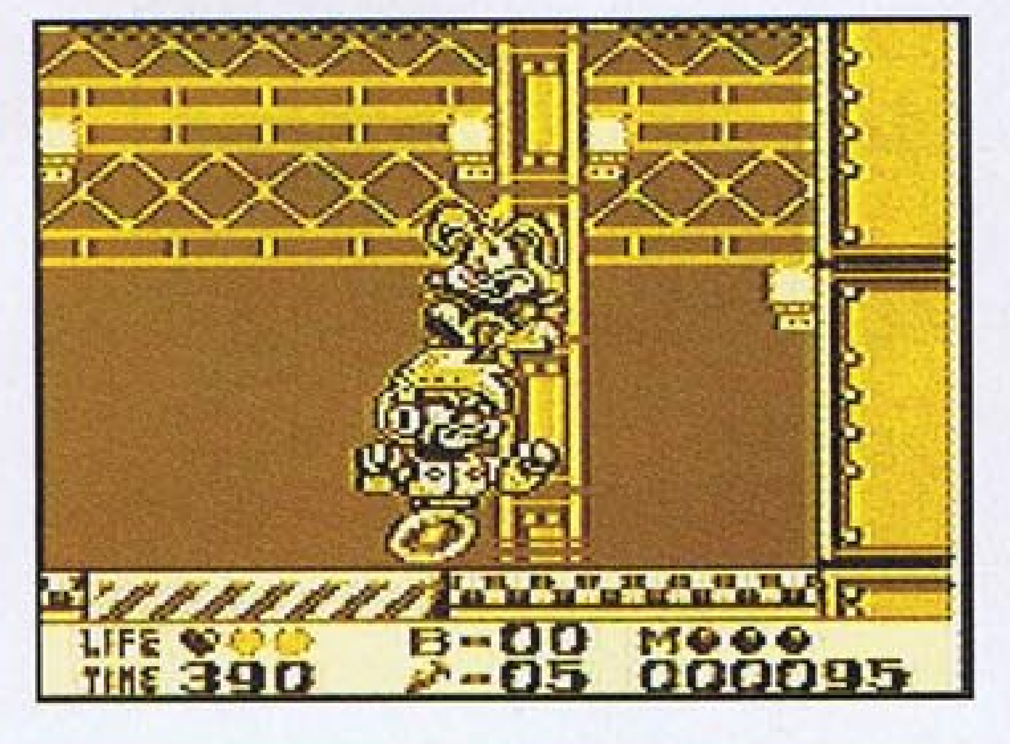
• Deberás ser muy preciso a la hora de utilizar uno de los **ascensores móviles**. Puedes perderte en los negros agujeros. Y ojo a los **parpadeos: eso es que desaparecen**.

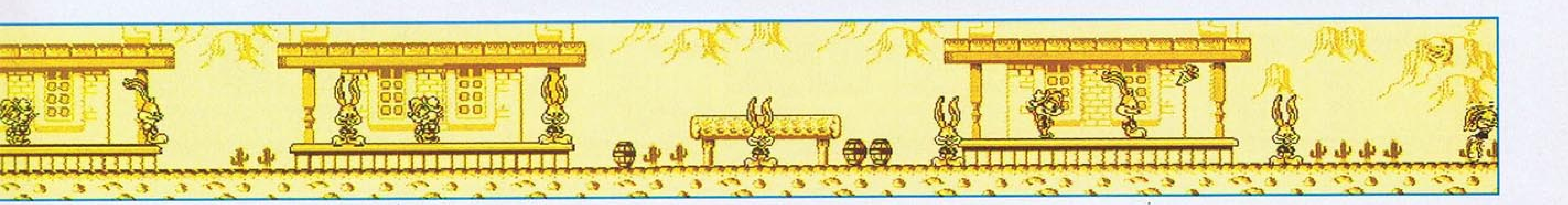
• Tras librarte de varios Montanas encontrarás una **nueva flor que vendrá fenomenal para recuperar posibles vidas perdidas**. Además es el preámbulo a nuestro viaje en un **objeto volante**.

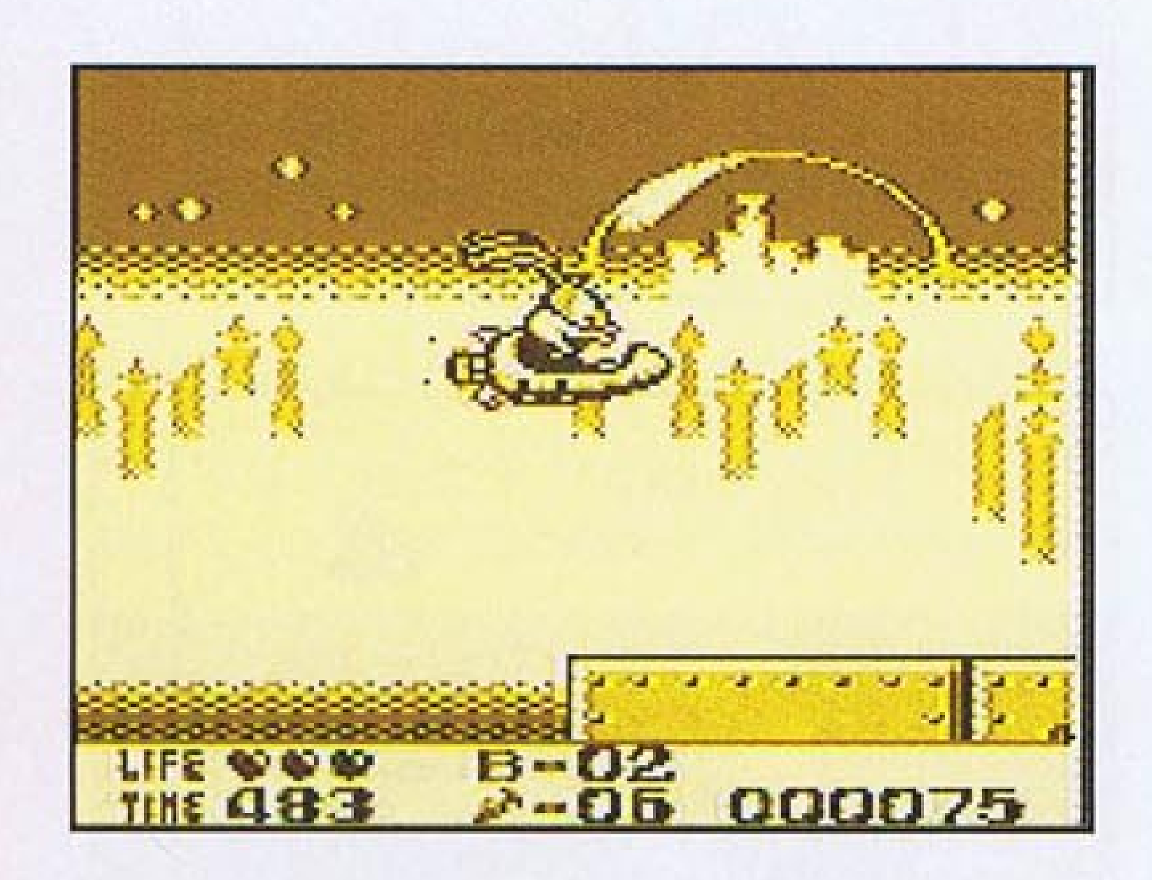
• El vehículo te introducirá en unas estrechas galerías. La **velocidad de tu nave será más que suficiente** para derribar todos los muros que aparezcan a tu paso.

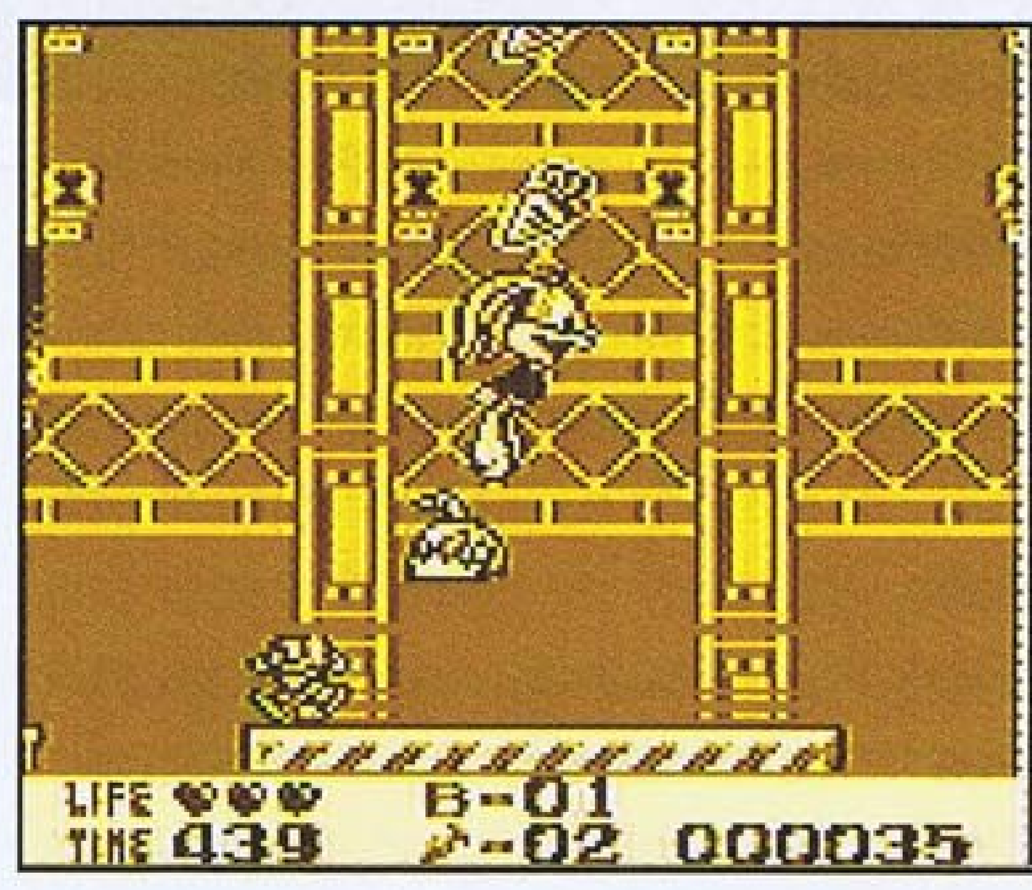
• Si ves que tu **salto no es** lo suficientemente **potente** como para alcanzar la siguiente plataforma, **utiliza a Montana para darte un mayor impulso** y llegar así las plataformas superiores. Allí el camino no tiene tantos sobresaltos, y además **encontrarás la flor que te conducirá** al ya conocido mundo de Gogo Dodo.

• Pasado este trance **no encontrarás demasiados obstáculos** hasta llegar a los **dominios de Cyber Max**. Y frente a él, **la misma mecánica de siempre: ¡duro y a la cabeza tres veces!**

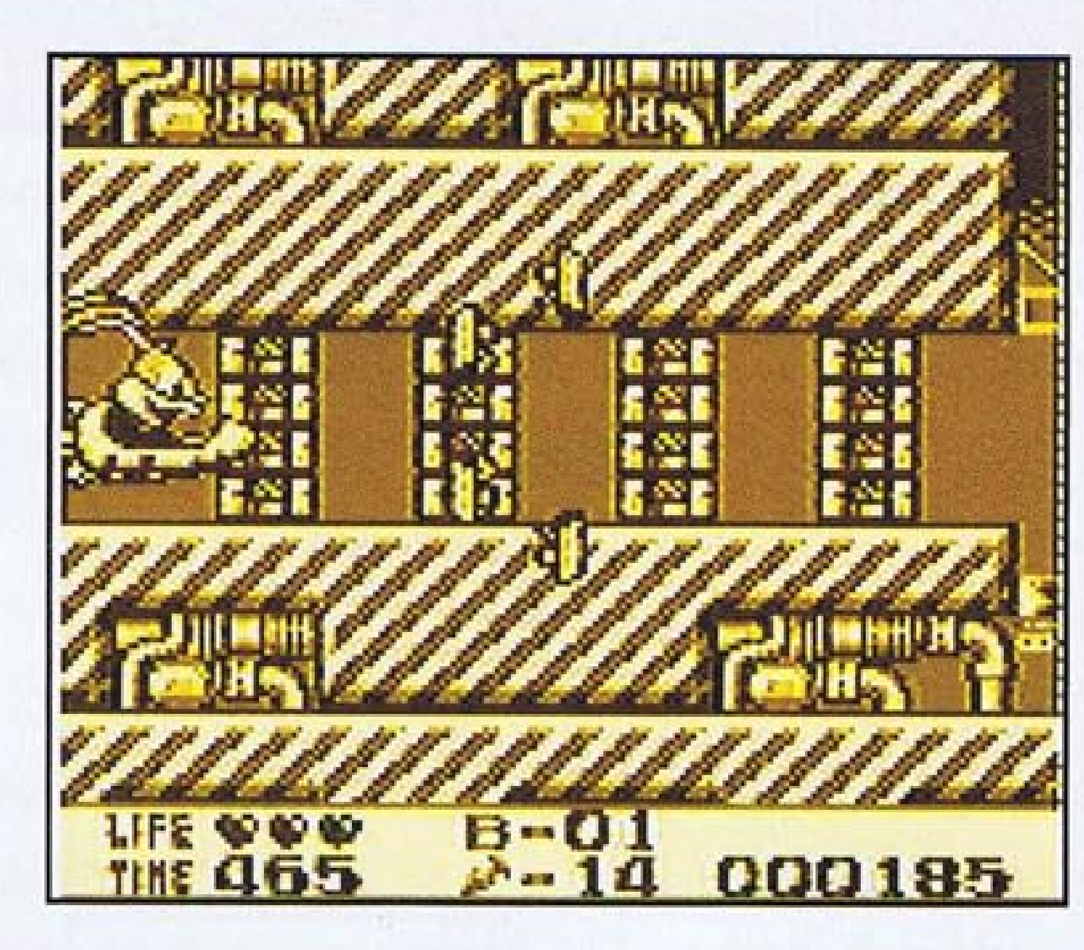








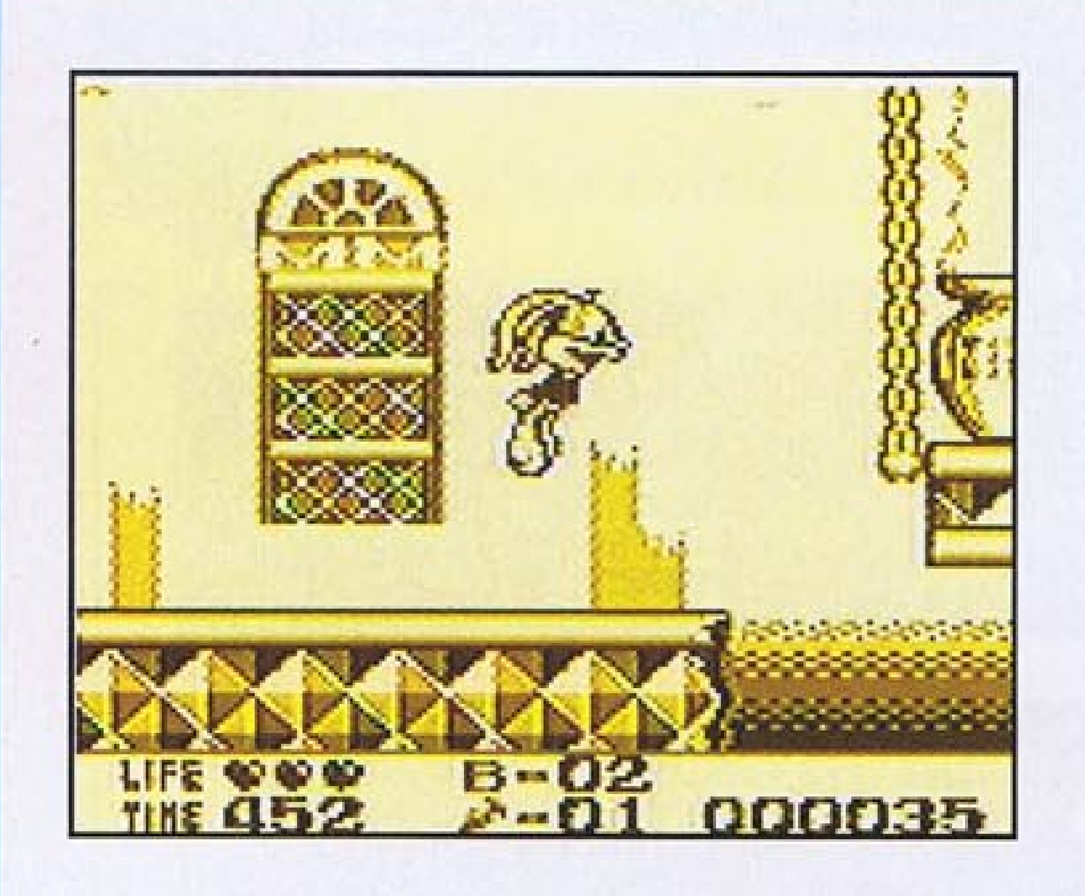
Items a mi. No desaproveches la oportunidad dee reoger cuantos items en forma de zanahoria aparezcan en tu camino. Ellos te lo agradecerán en forma de energía.



Viaja seguro. Un sofisticado objeto volante (identificado) nos permitirá recorrer dos trepidantes subfases en las que poner a prueba nuestras habilidades con el pad.



CUARTA FASE: CONTRA LOS MONSTRUOS

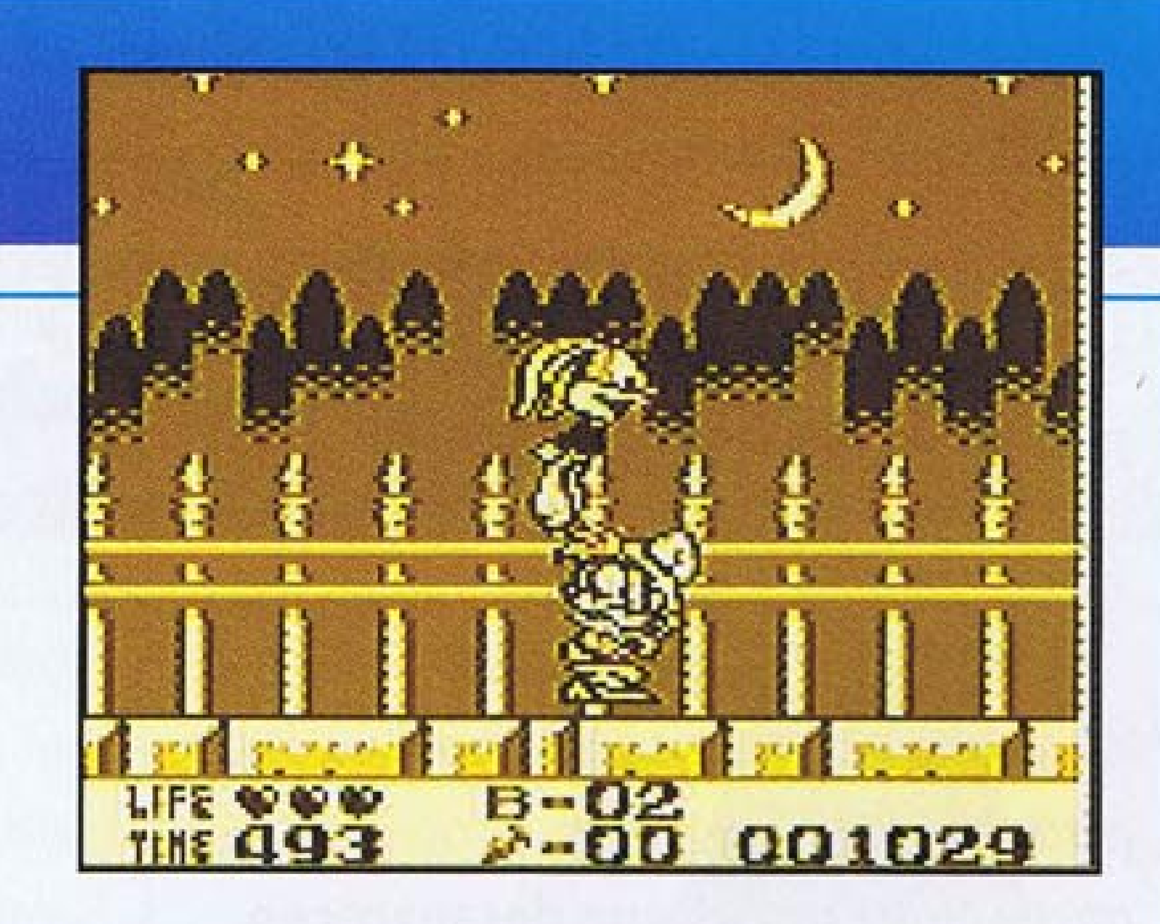


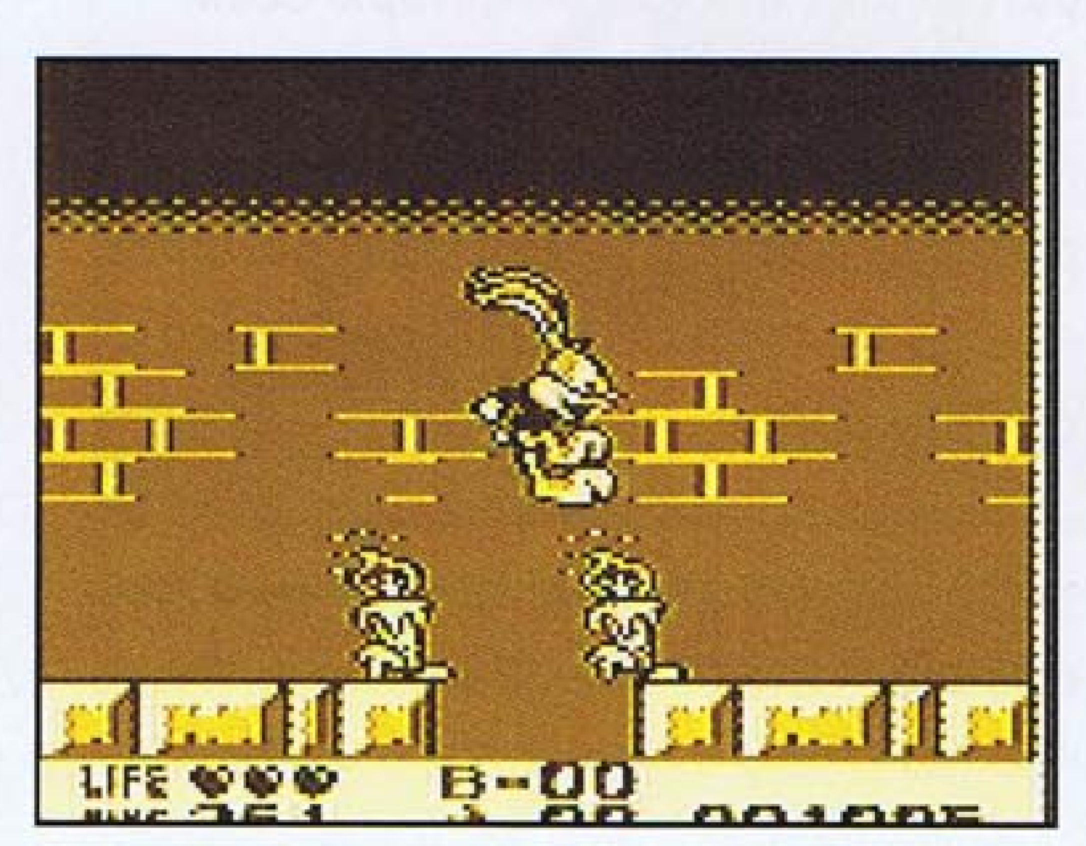
• **Permanece alerta** en todo momento o te verás sorprendido por olas de sanguinarios vampiros y fantasmas inoportunos.

• Pronto llegarás a una **sala con 4 puertas**. Para saber cuál es la correcta, echa un ojo previo a los **cuadros que hay a la entrada**. Si se mueve la imagen del primer cuadro, la puerta buena será la primera.

• Otra sala te recibirá más tarde. También en ella verás **4 nuevas imágenes**, en este caso todas de Montana, y **4 nuevas puertas**. La clave está en **observar el número de veces que Montana abre la boca**. Es decir, si abre la boca 1, 2 y 4 veces de forma consecutiva significa que la puerta que da acceso a la siguiente subfase es la 3.

• Prepárate porque ahora te tocará enfrentarte a **Franken Max en la pelea definitiva**. Y para ello vas a necesitar una buena dosis de habilidad. Porque este monstruo no se rinde ni a la de tres... golpes en la cabeza.

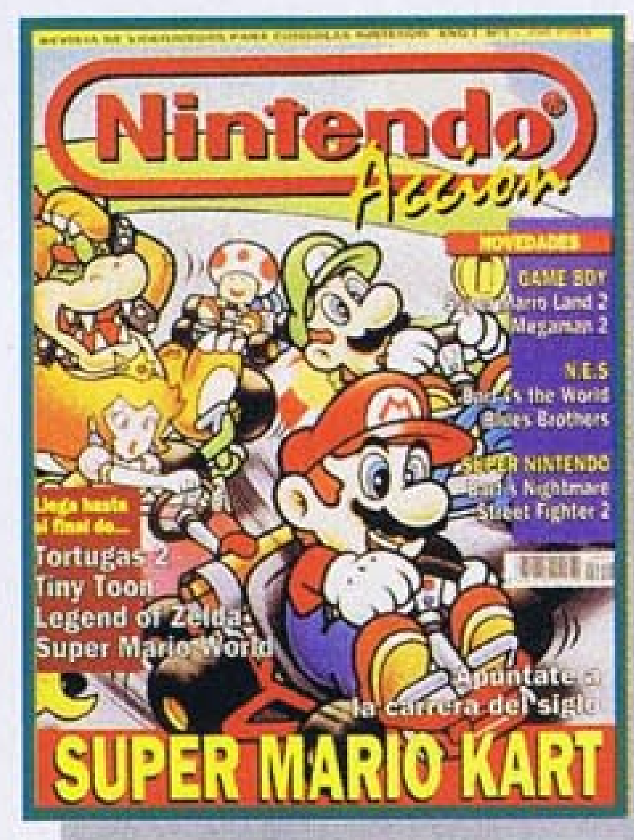


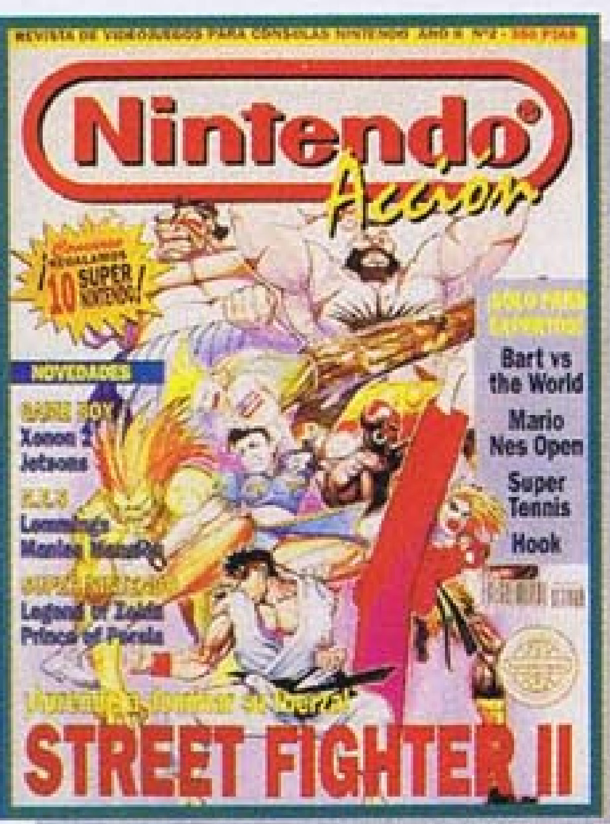




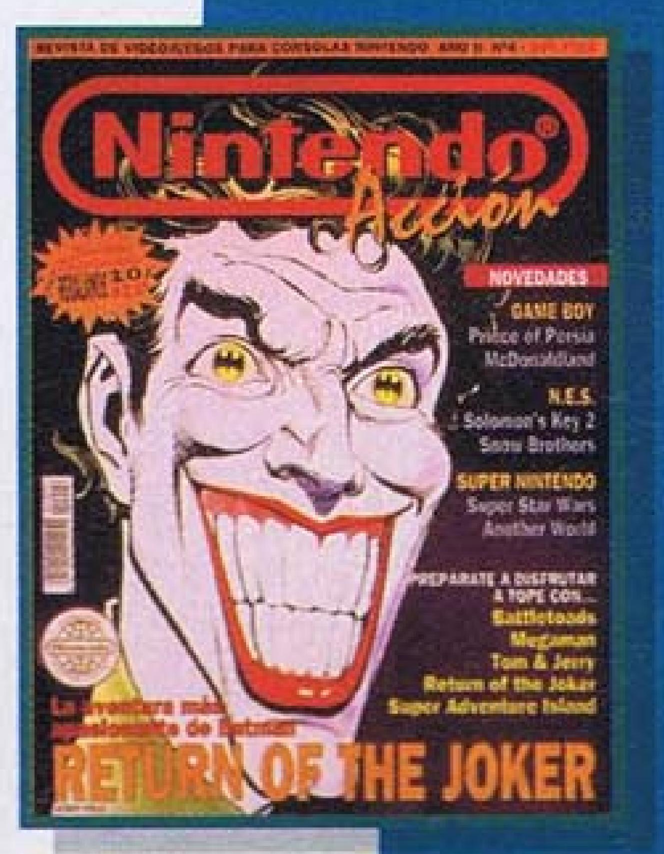
No dejes que el tiempo juegue en tu contra

Si acabas de descubrir NINTENDO ACCIÓN y sueñas cada noche con los números que creías perdidos para siempre,no te preocupes, los estamos guardando especialmente para ti.

































Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíanoslo por correo(no necesita sello).

en clave Nintendo

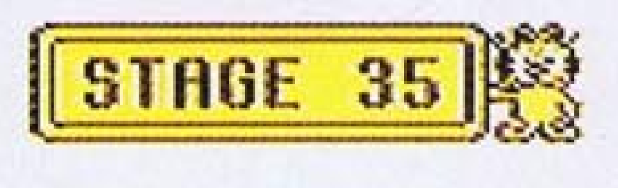
ASTERIX

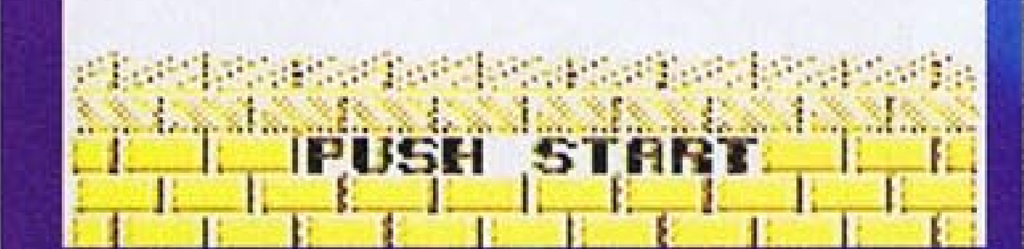
GAME BOY
ACCEDER A UNA FASE DE BONUS

*Existe una manera rápida y fácil de acceder a una **fase de bonificaciones**. Tan sólo tiene un problema y es que **no funciona en los niveles 1-3, 2-3, 3-3 y 4-3**, pero si en todos los demás. En fin, que os lo paséis bien y de nada... ¡qué no, hombre, qué no se me ha olvidado el truco ! Basta con que **pulses abajo cuando estés sobre el balancín**.*

GARFIELD

GAME BOY
PASSWORDS

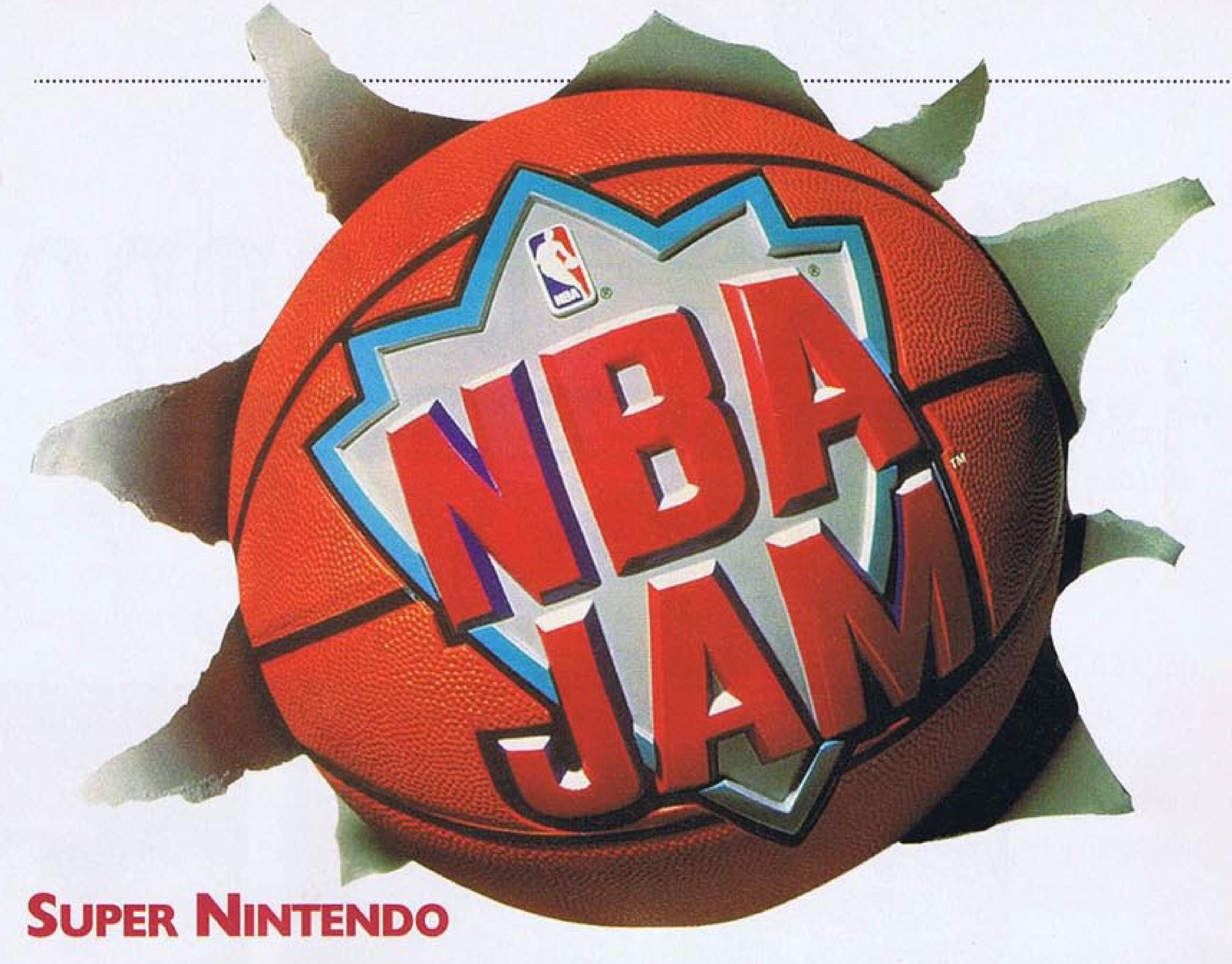




*¿ Quién ha dicho que los gatos tienen siete vidas ? Se nota que el susodicho no leía Nintendo Acción. Y si no que se lo pregunten a Garfield, que con esta **colección de passwords** ya no teme a nadie.*

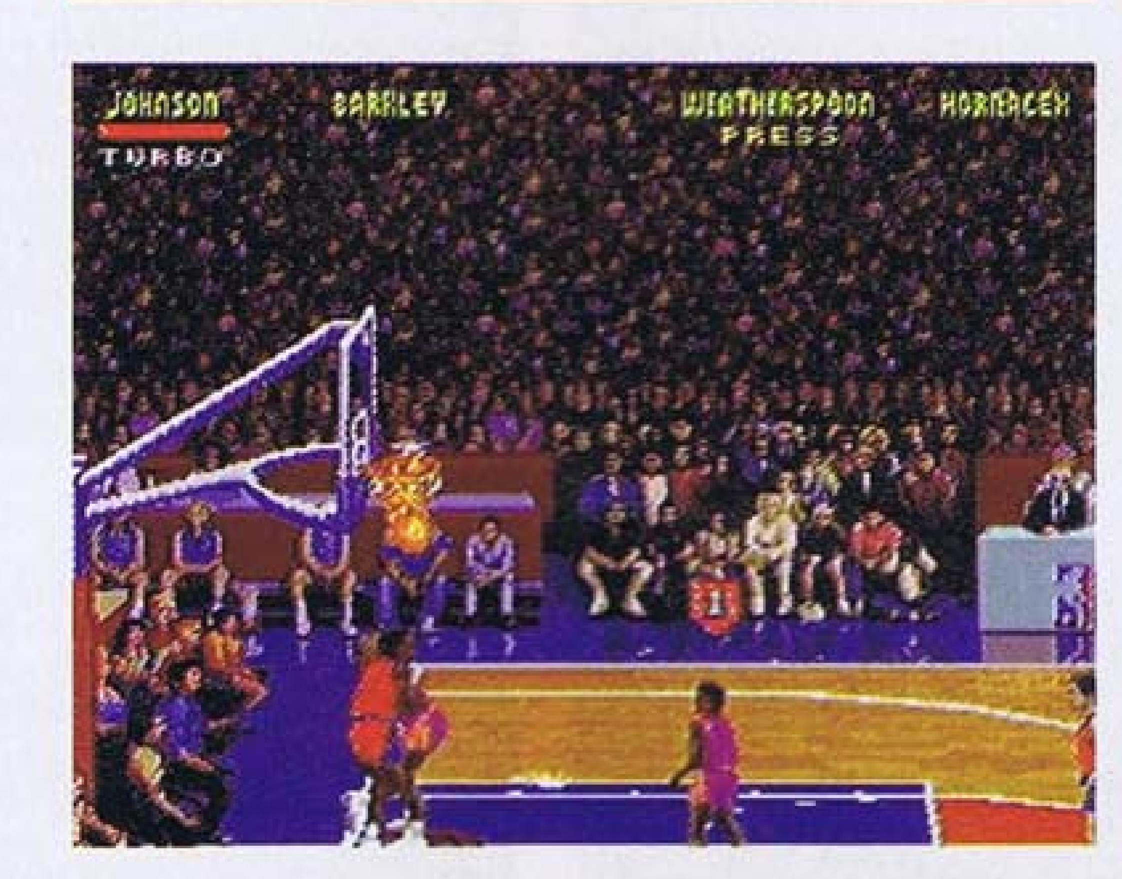
NIVEL 5: ZFRG
NIVEL 10: LGCK
NIVEL 15: GPBL
NIVEL 20: SGNG
NIVEL 25: SPGT
NIVEL 30: HBCR
NIVEL 35: DGLL
NIVEL 40: HFLP
NIVEL 41: FNDG





SUPER NINTENDO

EL ESPECTÁCULO ESTÁ SERVIDO



Estas son las **razones que te harán disfrutar** de NBA Jam al máximo.

• **Bloqueos terroríficos** + **Golpes y puñetazos sin sancionar** que te permitirán robar balones en cualquier momento. ¿Cómo? **Pulsando X ó Y sin parar** cerca del contrario, mientras él tiene la pelota en su poder.

• **Roturas de tableros**: Aparecen rara vez, pero puedes intentar realizarlas cuando los jugadores **estén "on fire", con el turbo a tope** y lleguen de frente y veloces hacia la canasta.

• **Tapones al más puro estilo americano:** Se consiguen presionando el **botón A ó B** cuando **estés muy cerca del rival** y éste se disponga a lanzar a canasta. Si intentas poner tapones vía turbo, lograrás **algunos realmente estelares.**

• **Canastas que que queman la red:** Siempre que un jugador on fire (aquel que encesta tres veces consecutivas)se digne a tirar.

LOS EQUIPOS

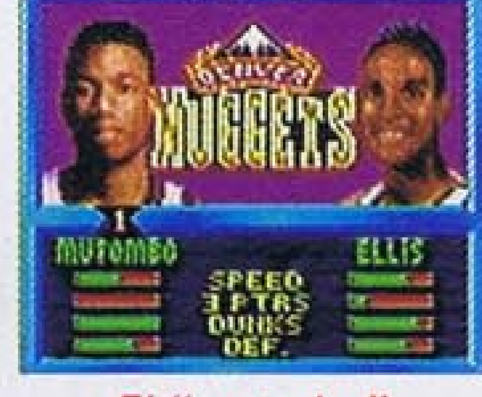


El más equilibrado

Estos son los equipos que, por una u otra razón, **destacan en NBA Jam**. Lee atentamente su características (están en cada pantalla) y elige el que más te guste.



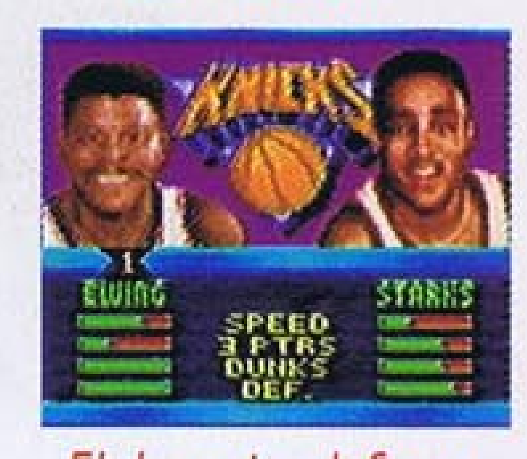
El más lento



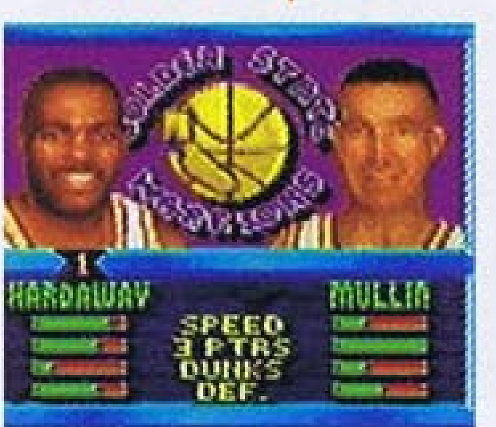
El "matador"



El más rápido



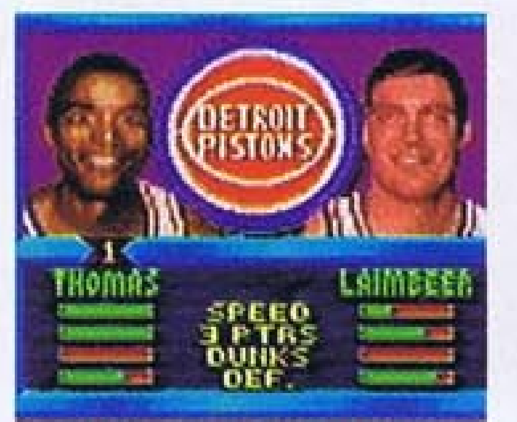
El de mejor defensa



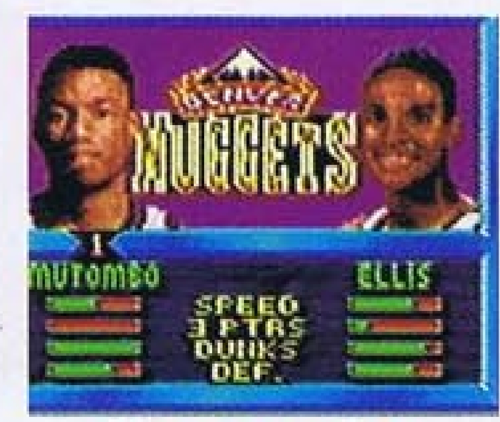
El mejor triplista



El de peor defensa



El de peor mate



El peor triplista

"MACHACANDO" SIN PIEDAD



Una de las **acciones más espectaculares** de cualquier partido de basket cobra en NBA Jam una dimensión desconocida: el mate. En todas las posturas, desde todos los ángulos, incluso alcanzando alturas inverosímiles, es este tipo de canastas el que ha hecho triunfar el cartuchazo de Acclaim.

Para **conseguir un buen mate**, lo único que tienes que hacer es **coger la bola** y **dirigirte hacia la canasta contraria**, evitar a los rivales, **meter el turbo** cuando pases la línea del medio campo (L ó R), y pulsar A ó B en el momento en que te encuentres cerca de la canasta. Si has introducido el truco de **Power Dunk**, repite la operación antes de la línea de medio campo: desde ahí vuela Jordan.

OTROS TRUCOS

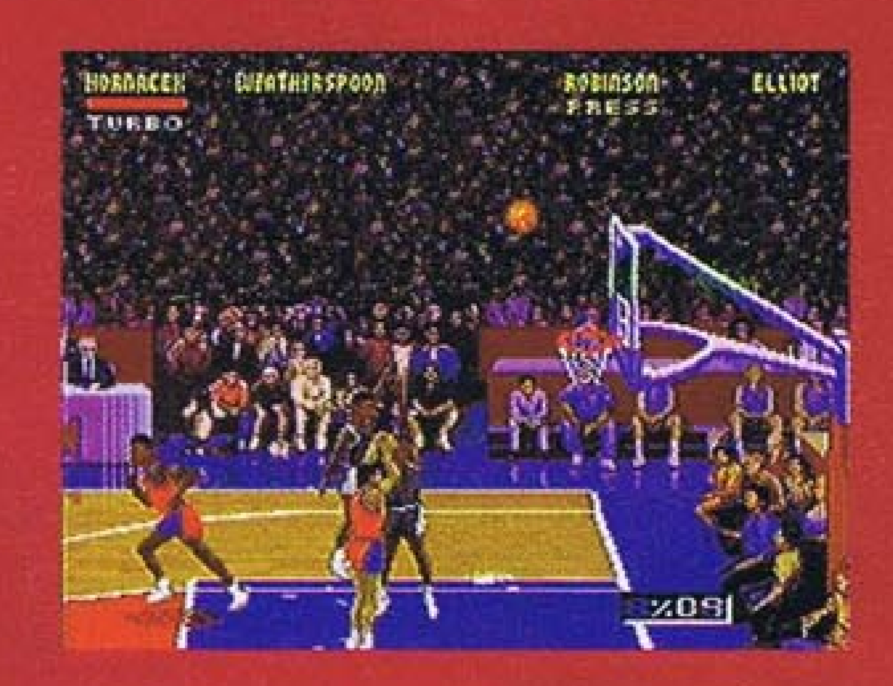
Defensa

El sueño de un entrenador: la defensa agresiva. Cuando aparezca el texto "Tonight's Match-Up" pulsa **cinco veces cualquier botón**. Y **a la quinta vez déjalo pulsado** hasta que comience el partido.



Porcentaje

Para conocer el tanto por ciento de posibilidades que tienes de encestar, **presiona X y luego A+B y abajo en el momento en que el texto "Tonight's Match-Up"** aparezca en pantalla. Y ya verás qué ocurre.



Power Dunk

Atención consoleros porque ahí va un truco que vale su peso en oro. No se trata de un truquillo más de los muchos que por ahí circulan sino que se trata del TRUCO por excelencia. Con él podréis hacer mates



Más velocidad

Sí, podrás dar aún **más dinamismo a tu juego**. ¿Cómo? De nuevo en "Tonight's Match-Up" **pulsa 13 veces cualquier botón y luego B+X**. Mantén éstos pulsados hasta el salto inicial y cuando los sueltes, a correr...



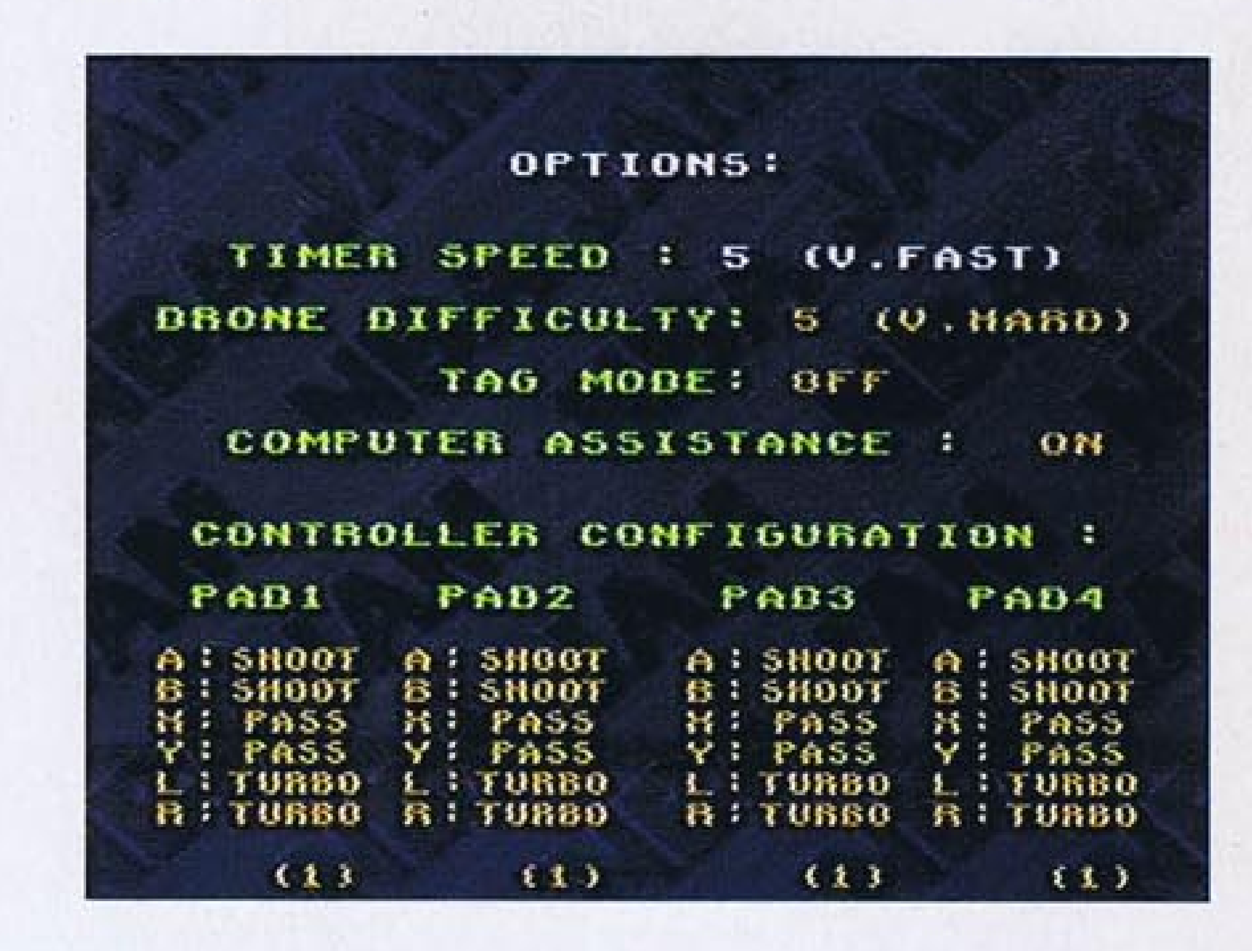
OPCIONES

Para poder sacar todo su jugo a juegos de esta índole, es conveniente que conozcas todas las posibilidades que NBA Jam te ofrece en su **cuadro de opciones**.

La **primera de ellas es la velocidad**. Oscila entre cinco factores. Lo mejor será que elijas un nivel medio para luego, con el tiempo, pasar al más alto. Y verás lo que es rapidez.

A través del **Drone Difficulty** decidirás el nivel de dificultad de los jugadores controlados por la consola. También varía entre 1 -muy fácil- y 5 -muy difícil-. Ahora que si os ponéis cuatro a jugar, no pienses en esta opción.

Por su parte, el **Tag Mode** activado te permitirá manejar aquel jugador de tu equipo que lleve el balón en ese momento, así no dejarás de ser el protagonista de la acción.



Cuando la calidad de tu baloncesto te permita **"apalizar" a la máquina por 20 puntos o más**, entonces notarás que la cosa comienza a igualarse, que los jugadores contrarios hacen cosas imprevistas, que te meten un montón de triples y que te roban balones hasta cuando empiezas a machacar. ¿La culpa de todo eso? **Que la opción Computer Assitence está activada**. En ON.

Por si todo este despliegue te parece poco, aún hay más aunque fuera del panel de opciones. Y es que una vez que hayas escogido un equipo, **podrás elegir el jugador que quieres manejar**. Bastará con pulsar cualquier botón (pase o disparo, mejor).

Como colofón a este apartado opcional, que conste que si lo deseáis podréis jugar u**no contra uno (opción Head to Head) o bien ambos contra la máquina (opción team game)**. Pero sólo si sois dos, ¿eh?

en clave Nintendo

RANMA 1/2

SUPER NINTENDO

PARA ACCEDER A UN SECRETO

Elige el personaje con el que vas a participar en este "manga" y, en el momento en que aparezca una imagen suya contra otro, en pantalla, pulsa simultáneamente ***X, A y L****. El extraño menú que verás ante tus ojos te permitirá hacer de todo: variar la velocidad de juego, elegir un nuevo personaje...*



GAME LEVEL ▶NORMAL
STAGE KING
CHARACTER RANMA M
PLAYER HUMAN
MOVE RATE 80
JUMP RATE 80
ATTACK RATE 60
DEFENCE RATE 60
SPECIAL RATE 45
CHARACTER KING
PLAYER COMPUTER
MOVE RATE 80
JUMP RATE 60
ATTACK RATE 60
DEFENCE RATE 60
SPECIAL RATE 45

JIMMY CONNORS PRO TENNIS GAME

SUPER NINTENDO

PARA BARRER POR COMPLETO EN LA ATP

Seguro que alguna vez te habrás preguntado cómo demonios se conseguirá la cantidad de ***1005 puntos en el ranking de la ATP****. ¿ A qué no nos equivocamos? Tranquilo, no es nada extraño. Es una pregunta que más tarde o más temprano nos acabamos haciendo todos. Pero la maravillosa Nintendo Acción tiene la solución. Sólo tendrás que introducir esta clave:*

*V1OZ GTD4 C*WS*
Z5HF BFCO B8BO
BHB7 BNB8

Y a vivir del tenis, que no veáis la de dinero que suelta el deporte...



SUPER NINTENDO

RANMA 1/2

PANTYHOSE

TRAS LA METAMORFOSIS

OPERACION	ACCION
BOTON Y (CERCA DEL OPONENTE)	GANCHO CICLO
BOTON Y (ALEJADO DEL OPONENTE)	ESCALERA DE COLORES
BOTON Y (AL ESTAR AGACHADO)	COMODIN COMODAN
BOTON Y (AL ESTAR SALTANDO)	GOLPE VENTILADOR
BOTON B (CERCA DEL OPONENTE)	RENO
BOTON B (ALEJADO DEL OPONENTE)	VARA
BOTON B (AL ESTAR AGACHADO)	CRISOL
BOTON B (AL ESTAR SALTANDO)	MEDIO
BOTON B + IZQUIERDA O DERECHA Y LUEGO SOLTANDO B	CIERVO IMPET
BOTON B + ABAJO AL ESTAR SALTANDO HACIA ATRAS	COMODIN BOCA A

Breve, pero sincero: No sabrás quién es este **megapersonaje hasta que no te arriesgues con la modalidad de dos jugadores**. Suerte.





PARA QUE LA ACCIÓN NO TE DESBORDE



Si eres un auténtico fanático de Nintendo y la acción te desborda, consigue estas tapas de NINTENDO ACCIÓN y podrás mantener bajo control tu revista favorita. ¡Porque ahora la acción SÍ tiene límites!



950 Ptas

Pide tus tapas llamando al teléfono (91) 654 84 19 de 9 h. a 14,30 h. y de 16 h. a 18,30 h. o enviando el cupón que aparece en la solapa de la revista.

KING

Le encanta jugar y perder. Lo de ganar...

Siendo un jugador empedernido, King tiene un problema, siempre pierde. Ya sea tute, poker o mus, King siempre tiene la mano perdedora. Esto resulta raro porque **King es un muchacho bastante inteligente** en todas las facetas de la vida. Su ambición más deseada es la de tener su propio casino. Aprovechando esta aficion, **el director decide retar a este chaval a la apuesta de su vida...**

OPERACION	ACCION
BOTON Y (CERCA DEL OPONENTE)	GANCHO CICLO
BOTON Y (ALEJADO DEL OPONENTE)	ESCALERA DE COLORES
BOTON Y (AL ESTAR AGACHADO)	COMODIN COMODAN
BOTON Y (AL ESTAR SALTANDO)	GOLPE VENTILADOR
BOTON B (CERCA DEL OPONENTE)	RENO
BOTON B (ALEJADO DEL OPONENTE)	VARA
BOTON B (AL ESTAR AGACHADO)	CRISOL
BOTON B (AL ESTAR SALTANDO)	MEDIO
BOTON B + IZQUIERDA O DERECHA Y LUEGO SOLTANDO B	CIERVO IMPETUOSO
BOTON B + ABAJO AL ESTAR SALTANDO HACIA ATRAS	COMODIN BOCA ARRIBA

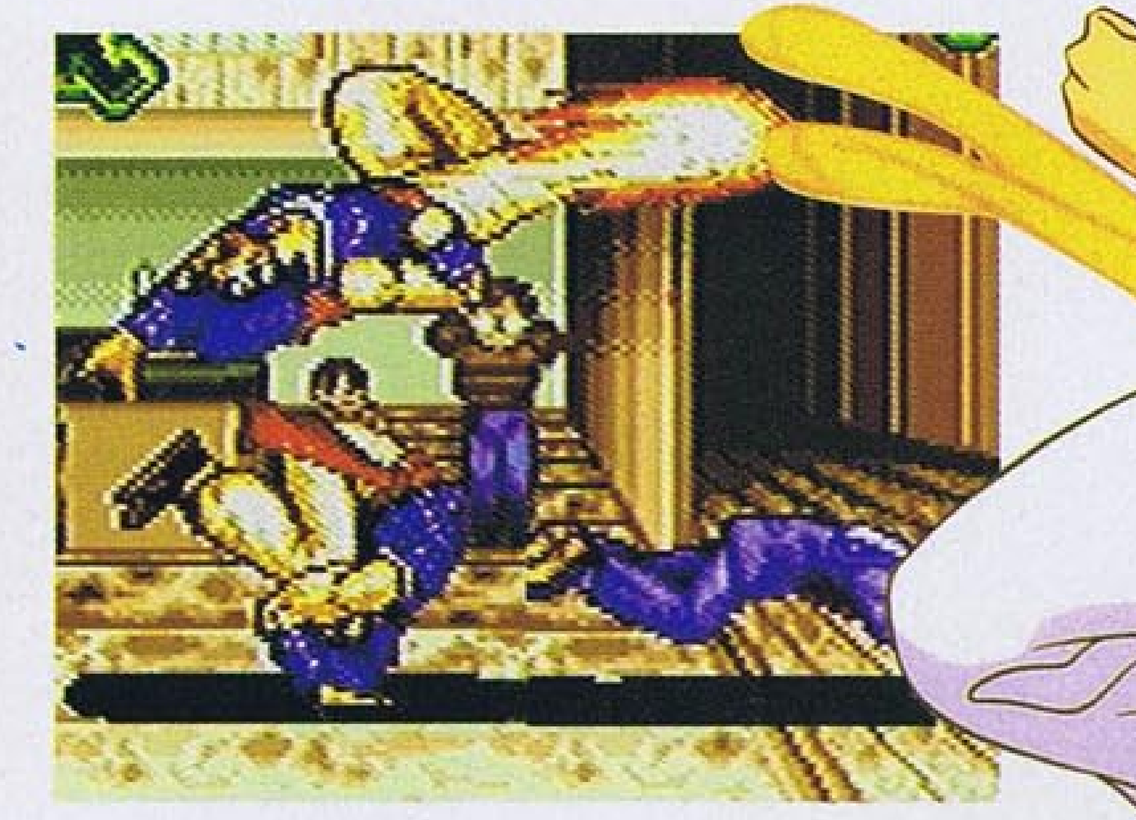




JHONNY PANTYHOSE

¡Buscame, si todavia te quedan agallas!

OPERACION	ACCION
BOTON Y (CERCA DEL OPONENTE)	MANOTAZO
BOTON Y (ALEJADO DEL OPONENTE)	GOLPETAZO
BOTON Y (AL ESTAR AGACHADO)	POTENTISIMO MANOTAZO
BOTON Y (AL ESTAR SALTANDO)	PATADA DEVASTADORA AL MUNDO DE NUNCA JAMAS
BOTON B (CERCA DEL OPONENTE)	GOLPE SUPERIOR
BOTON B (ALEJADO DEL OPONENTE)	PATADA TRUENO
BOTON B (AL ESTAR AGACHADO)	PATADA DE LOBOS
BOTON B (AL ESTAR SALTANDO)	PATADA SORPRESA
BOTON B + ABAJO DURANTE UN SALTO	PATADA PRESUNTUOSA
BOTON B + DERECHA	MEGA-DESTRUCCION
BOTONES Y + B (SIMULTANEAMENTE)	PATADA SORPRESA TRASERA





Reza en las intrucciones de Ranma 1/2 que sólo podrás **elegir este personaje en la modalidad de dos jugadores**. Y dice además que su experiencia es todo un reto... Y que si me atrevo a probar. debe ser buena pieza el chaval éste, ¿no? Algún tipo de extraño arte debe utilizar para acorbar de tal forma al personal especializado. Vosotros, por si acaso, luchad a su favor...

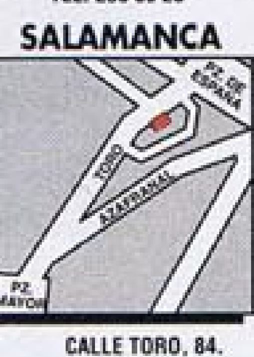












ALICANTE	PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98
BADALONA	CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA)	CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10
BARCELONA (PLAÇA SANTS)	C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23
BILBAO	PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
BURGOS	AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
MADRID (Atocha)	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
MADRID (SOL)	CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
Torrejón MADRID	AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TEL: 677 90 24
Tres Cantos MADRID	EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR) AV. COLMENAR VIEJO.S. PUEBLOS TEL: 804 08 72
Fuengirola MALAGA	CALLE ALEMANIA, 5 TEL: 58 25 82
SALAMANCA	CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
S. SEBASTIAN	CALLE AUTONOMIA, 3 TEL: 47 40 72
DosHermanas SEVILLA	CALLE LAS MORERILLAS, 6 TEL: 566 76 64
ZARAGOZA	CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2. PLANTA ALTA. TEL: 21 82 71
VIGO	PLAZA DE LA PRINCESA TEL: 22 09 39

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

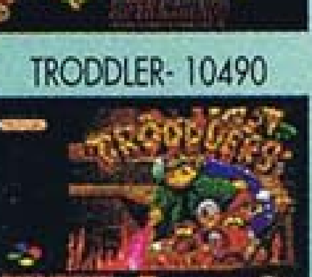
DESCUENTO 500 Ptas.

OFERTA

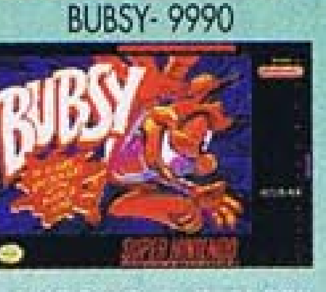
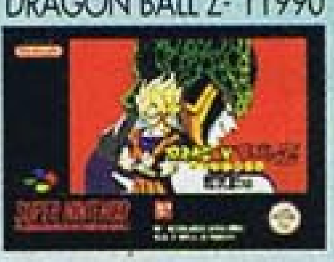




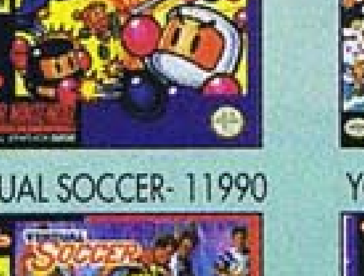









- ALADDIN- 10490
- BATTLETOADS- 9490
- BATMAN RETURNS- 10590
- BUBSY- 9990
- CLAY FIGHTER- CONS
- CLIFFHANGER- 12490
- COOL SPOT 11490
- CORRECAMINOS- 9990
- DRACULA- 8490
- DRAGON BALL Z- 11990
- EMPIRE STRIKES BACK- 12990
- EQUINOX- 9490
- FLASH BACK- 9890
- GP 1- 10990
- JURASSIC PARK- 12990
- LAST ACTION HERO- 11990
- LAWNMOVER MAN- 12490
- LOST VIKINGS- 8990
- METAL COMBAT- 10990
- MIGHT & MAGIC II- 12990
- MORTAL KOMBAT- 12990
- NBA JAM- 12990
- NIGEL MANSELL'S- 8990
- PLOK- 7990
- POP & TWIN BEE- 10590
- RANMA 1/2- 12990
- SENSIBLE SOCCER- 9890
- SKY BLAZER- 9490
- SOCCER KID- 11990
- SPACE ACE- 11990
- STARWING- 9990
- STREET FIGHTER II TURBO- 12990
- SUNSET RIDERS- 12490
- SUPER BOMBERMAN- 7490
- SUPER MARIO ALL STARS- 9990
- SUPER PANG- 11990
- TOTAL CARNAGE- 12490
- TRODDLER- 10490
- TURTLES TOURNAMENT 12990
- VIRTUAL SOCCER- 11990
- YOUNG MERLIN- 12990
- ZOOL- 9990

SUPEROFERTAS SUPER NINTENDO



- ALIEN 3- 6990
- ANOTHER WORLD- 5490
- AXELAY- 5490
- BEST OF THE BEST 5490
- BOB- 5990
- CRASH DUMMIES- 6990
- G. FOREMAN- 5490
- JAMES BOND JR.- 3990
- JOHN MADDEN 93- 3990
- MORTAL COMBAT- 7990
- NHLPA HOCKEY 93- 3990
- PGA TOUR GOLF- 3990
- PILOTWINGS- 5490
- PRINCE OF PERSIA- 5490
- PUSH OVER- 5490
- ROBOCOP 3- 5490
- STAR WARS- 5490
- SPIDERMAN/X-MEN- 5490
- STREET FIGHTER 2- 5490
- SUPER G. & GHOST 5490
- SUPER KICK OFF- 4990
- SUPER PARODIUS- 5490
- SUPER STRIKE GUNNER- 5490
- SUPER SWIV- 3990
- SYVALION- 5490
- TERMINATOR 2- 6990
- WHIRLO- 5490
- W. LEAGUE BASKETBALL- 6990

PERIFERICOS SUPER NINTENDO




- CONQUEROR 2 - 5990
- INVADER 2 - 2595
- MAVERICK 2B - 3290
- PYTHON 2B - 2990
- TURNO TOUCH - 2990

MAS CARTUCHOS GAME BOY

DESCUENTO 300 Ptas. *

ADDAMS FAMILY II	5990	HOME ALONE 2	4990	MARIO & YOSHI	4490	TETRIS	4990
BUBLE BOBBLE 2	5990	JURASSIC PARK	5990	POPEYE II	5490	THE FIDGETS	5990
DR MARIO	4490	KYRBY DREAMSLAND	4490	ROAD RASH	5990	XENON 2	5490
DUCK TALES	5490	LEMMINGS	5490	STAR WAR	5490		
FERRARI GRAND PRIX	5490	LOS PICAPIEDRA	5990	SUPER MARIO LAND	4490		

* EXCEPTO OFERTAS

OFERTAS GAME BOY



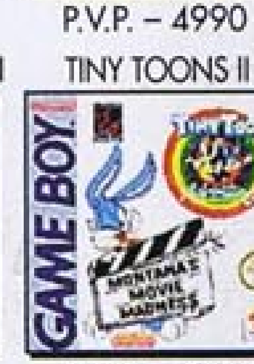


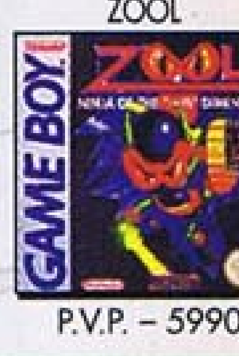


BEST OF THE BEST	2990	**JORDAN VS BIRD**	**1495**	PARASOL SATR	2990	SPIDERMAN	1995
BLUE BROTHER	2995	KICK OFF	2995	PIMBALL	1995	SPIDERMAN X-MEN	3490
BOULDER DASH	1995	KRUSTY FUN HOUSE	2990	PRINCE OF BOBLETE	1995	TERMINATOR 2	2990
CRASH DUMMIES	2990	KUNG FU MASTER	1995	PRINCE VALIANT	2990	TIP OFF	2595
DYNABLASTER	1995	NAVY SEALS	2990	R- TYPE	1995	TOP GUN	2990
F1 RACER	3395	NBA	2995	ROBIN HOOD	2990	TRAZ	1995
GARGOYLES	1995	PALAMADES	1990	**ROAD LAND**	**1495**	UNIVERSAL SOLDIER	2990

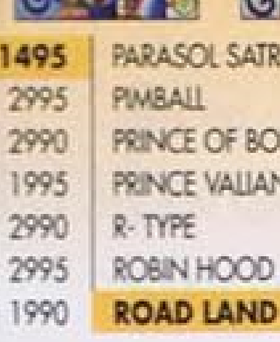
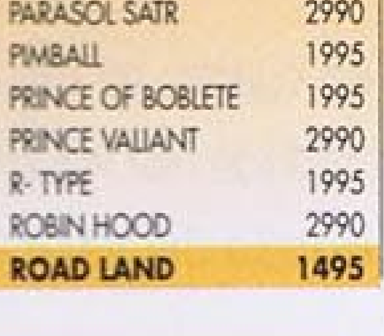
DESCUENTO 300 Ptas.

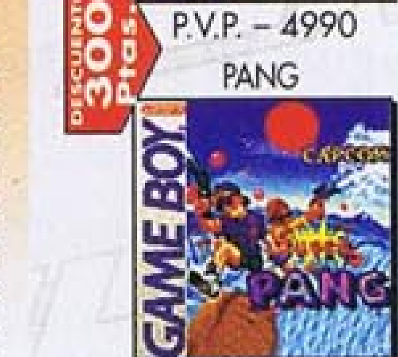


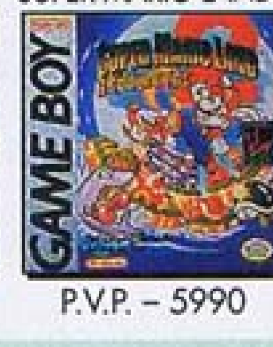



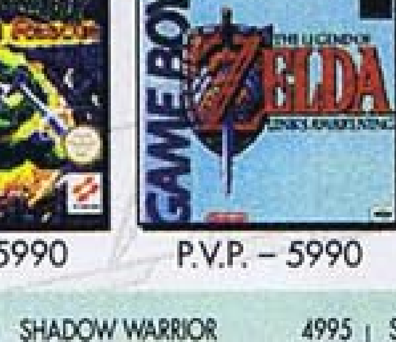








- ADVENTURE ISLAND II — P.V.P. – 4990
- ASTERIX — P.V.P. – 5490
- BATTLETOADS II — P.V.P. – 5490
- CASTLE QUEST — P.V.P. – 4990
- CHUCK ROCK — P.V.P. – 4990
- DARKWING DUCK — P.V.P. – 5990
- DENNIS — P.V.P. – 5990
- DRACULA — P.V.P. – 4990
- EL IMPERIO CONTRAATACA — P.V.P. – 5490
- FELIX THE CAT — P.V.P. – 4990
- KIRBY'S PINBALL LAND — P.V.P. – 4990
- MORTAL KOMBAT — P.V.P. – 5990
- MYSTIC QUEST — P.V.P. – 5490
- NIGEL MANSELL'S — P.V.P. – 4990
- PANG — P.V.P. – 5990
- SUPER MARIO LAND II — P.V.P. – 5990
- TINY TOONS II — P.V.P. – 5990
- TOP RANKING TENNIS — P.V.P. – 4990
- TURTLES III — P.V.P. – 5990
- ZELDA — P.V.P. – 5990
- ZOOL — P.V.P. – 5990

Nintendo

AIR WOLF	2995	BLUE BROTHER	3995	ELITE	3990	KICK OFF	4990	POW	4995	SHADOW WARRIOR	4995	SUPER TURRICAN	4990
BLADES OF STEEL	2995	BLUE SHADOW	3995	FAXANADU	2995	LEGEND OF ZELDA	4995	POWER BLADE	2995	SIMON QUEST	3995	TIGER HELI	2995
		CAPTAIN PLANET	4995	G. FOREMAN BOXING	6990	MEGAMAN II	4995	PRINCE OF PERSIA	6990	SOLOMON'S KEY	3990	TOP GUN	4995
		CASTELVANIA	3995	GOAL	4995	METAL GEAR	3995	PUNCH OUT	2995	STREET GANS	4995	WILLOW	4995
		DAYS OF THUNDER	2995	GRADIUS	2995	METROID	2995	ROADLAND	2595	SUPER OFF ROAD	2995	WRESTLEMANIA	3995
		DYNABLASTER	4995	INDY HEAT	6990	NEW GHOSTBUSTER II	4995	RUSH & ATTACK	2995	SUPER SPY HUNTER	3995	ZELDA 2	4995

CONSOLAS





Envía este cupón a Mail VxC, Pº Santa María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

TITULO	DESCUENTO	TOTAL
GASTOS ENVIO		+ 250

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DIRECCION COMPLETA ....

POBLACION .... PROVINCIA .... C.P ....

TELEFONO .... MODELO DE CONSOLA ....

Nº CLIENTE .... ☐ NUEVO CLIENTE

ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO

• PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO • PRECIOS IVA INCLUIDO •

en clave Nintendo

MICKEY MOUSE

GAME BOY
CÓDIGOS

Una imagen vale más que mil palabras. Por eso ahí van 10.000.000 de palabras.

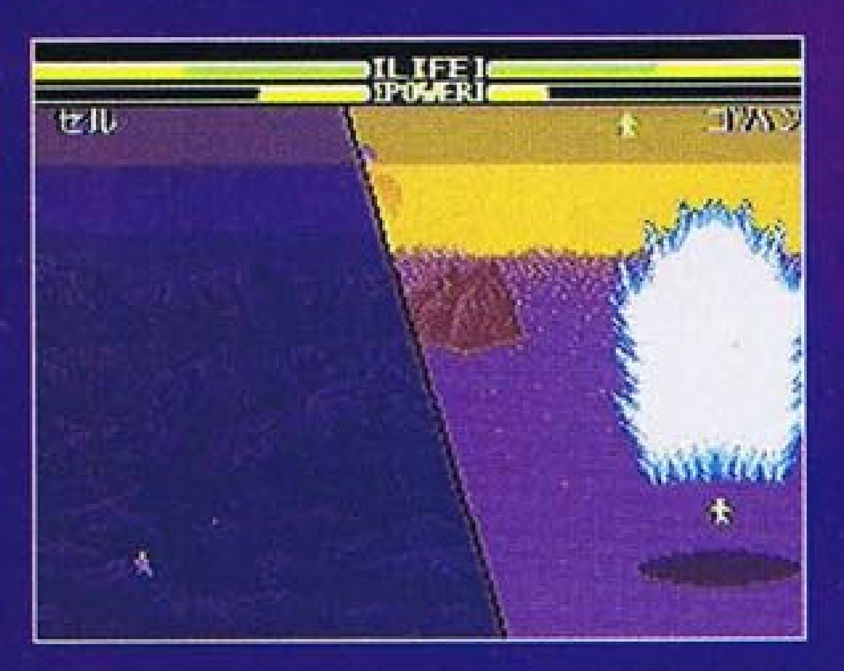
FASE 5: RACE
FASE 10: DOLL
FASE 15: ZERO
FASE 20: UNIT
FASE 25: JAZZ

DRAGON BALL Z2

SUPER NINTENDO
MODO TURBO Y ...

*Paco Badía Santos nos envía desde Valencia un par de trucos para Son Goku y compañía. El primero sirve para conseguir la **turbo-velocidad** y consiste en dejar presionados los botones **L, R, Select y Start del mando 2** al encender la consola.*
*El otro necesita que vayáis a la opción dos jugadores en el Modo Versus y, cuando se estén presentando a lo chinaka, presionéis los botones **verde y amarillo mientras rotáis el cursor direccional.** Y fijáos en el tamaño de los luchadores.*





SKYBLAZER

SUPER NINTENDO
PASSWORDS DEL JUEGO



Aquí tienes unos cuantos passwords de Skyblazer, el genial cartucho de Sony. Si te crees un **guerrero infalible**, no los uses. Si estás **desesperado, ponlos en práctica**. En la **pantalla de passwords**, ¿vale?








T.M.N.T TOURNAMENT FIGHTERS

SUPER NINTENDO
TRUCOS VARIADOS



- **¿Quieres más velocidad?**

¿Cansado de esas dos únicas velocidades de este pedazo de cartucho ? Bien, pues coge el mando del segundo jugador y, en la pantalla de presntación, haz lo siguiente: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B y A. Si la cosa ha ido bien oirás un sonidillo.



- **Para conseguir 10 créditos.**

¿Vuelves a estar un poco harto de que te aniquilen en cuanto te descuidas un pelín? Bien, pues para gozar de 10 atómicos créditos haz los siguientes movimientos en la pantalla del título, y con el mando del segundo jugador: B,B,B,A,A,A,X,X,X,X,X,X,X.



- **Simplemente, extra power**.

Hay una forma muy sencilla de convertir a nuestros maigos en las tortugas más poderosas de la galaxia siempre que juguemos en el modo historia. Consiste en hacer Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, X, Y, B, A, X, y. B, A, X, también en la pantalla del título y otra vez con el segundo mando. La barra verde se desbordará y las magias saldrán más rápidas.

- **Para luchar en el Stage de los jefes.**

Toma nota: L, R, L, R, L, R, A. En la pantalla de presentación y con el mismo pad de antes. Metro Train y Studio 6 serán tuyos.





Nintendo Acción
¡No te comas más el coco!
350 pesetas
x 12 números
4.200 pesetas
¡el CALCULATOR BOY te lo pone fácil!
Nintendo
CALCULATOR BOY
GAME BOY CALCULATRICE DE POCHE
CALCULATOR BOY
MODE D'EMPLOI
Ahora, al suscribirte a Nintendo Acción durante un año, recibirás cómodamente en tu casa 12 números de la mejor revista de consolas y además esta divertida calculadora de regalo.
Para suscribirte sólo tienes que enviar el cupón que aparece en la solapa de la revista con todos tus datos o llamarnos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 -de 9 de la mañana a dos y media y de 4 a seis y media de la tarde-.
Pero date prisa, porque esta oferta sólo es válida para las primeras 1000 suscripciones que recibamos y exclusivamente dentro de España.

coleccionable nº 1

Nintendo SELECCION

SUPER MARIO

Datos Personales:

• **NOMBRE:** Mario.

• **APELLIDOS:** Si todos le conocemos por su nombre de pila, ¿para qué necesitáis saber más? Por ponerle uno, Miyamoto.

• **PROFESIÓN: Fontanero** en la vida diaria. Héroe en sus ratos libres.

• **LUGAR DE NACIMIENTO:** Mario es una sabrosa mezcla entre tres culturas: americana, japonesa e italiana.

• **EDAD:** Aunque a él no le gusta decir los "tacos" que tiene, nosotros os confesaremos que nació hace ya 14 añitos, en 1980.

• **NOMBRE DEL PADRE:** Tantas y tantas horas de diversión se las debemos a **Shigeru Miyamoto**, el genio de Nintendo. Cuentan que se inspiró en el propietario de la casa donde se alojaba en sus viajes a los EEUU.

• **AFICIONES:** A Mario "sólo" le pierden un par de cosas: sus amigos (Yoshi, Luigi, la Princesa), y las películas de cine. Ya tiene una en cartel.

Historial Profesional:

• Comenzó en este mundillo en el papel de "acompañante" de un mono, en el famoso **Donkey Kong**. Y hasta le tocó hacer de malo en **Donkey Kong Junior**.

• Dos partes más de ese juego y varias **apariciones en pequeñas máquinas portátiles** le auparon al estrellato: En 1985 llegó el magnífico **Super Mario Bros para la NES**. A partir de ahí, Mario se convirtió en la imagen de Nintendo.

• La "Mariomanía" llegó al punto de que el fontanero italiano se hizo con grandes papeles secundarios en varios videojuegos: hizo de **árbitro en Punch Out (NES)**, de **juez de silla en Tennis (GB)** y de **jugador de golf en Mario NES Open** y **Golf** (GB). Por cierto, que su debú en Game Boy fue sobre el genial **Arkanoid**.

• Ya asentado como súper estrella, y sin olvidarnos de la aparición de la Super Nintendo, ha ido apareciendo una auténtica avalancha de juegos con su nombre, rostro e imagen. A saber: **Super Mario Bros 2 y 3 y Mario & Yoshi para Nes; Super Mario Land, Super Mario Land 2 y otra vez Mario & Yoshi para la portátil; y Super Mario Kart, Super Mario World, Mario Paint y Super Mario All Stars** para el cerebro de la bestia.

• La cosa no tiene fin. Ya se anuncia la **próxima aparición** de la **tercera parte de Super Mario Land** en Game Boy.

Así nos Hablan de él:

• "Mario no es alto, ni fuerte, ni destaca por su gallarda figura, pero gracis a su jugabilidad ha conseguido auparse al primer puesto de las listas de éxitos". **(Nintendo Acción. N-11).**

• "Es el clásico por excelencia de los juegos de plataformas". **(Hobby Consolas. HC-1. Acerca de Super Mario Bros).**

• "Unos gráficos supercachondos y un sonidillo igualmente genial". **(Hobby Consolas. HC-5. Acerca de Super Mario Bros 2).**

• "Super Mario Bros 3 es el mejor juego de plataformas de la historia". **(Nintendo Acción. N-10).**

• "Mario se ha vuelto a superar a sí mismo". **(Nintendo Acción. N-1. Acerca de Super Mario Land 2).**

• "La idea de colocar a Mario al frente de un Kart nos parece genial". **(Nintendo Acción. N-1. Acerca de Super Mario Kart).**

• "La diversión no tiene fin en el mundo de Mario. Cada pantalla, cada rincón, oculta múltiples sorpresas". **(Hobby Consolas. HC-10. Acerca de Super Mario World).**

• "Los redactores de Nintendo Acción son los más guapos". **(Una admiradora** acerca de nosotros, pero... ¿debería ir esto aquí?).

Del inigualable Mario se han dicho y dirán muchas cosas agradables. Y es que cuando uno es un héroe tan **simpático, bullicioso y adictivo**, no puede esperar menos. Tan sólo hacer lo posible por superarse. ¿Nos vemos en Project Reality?



